
PSM
MC Nº26 450 pts 2,70 euros
para usuarios de
Revista PlayStation
Final Fantasy IX
La saga se despide de PSone a lo grande...
INCUBADORA
Gran Turismo 3
Ace Combat 4
Devil May Cry
Resident Evil: Code Veronica X
A EXAMEN
Vanishing Point
C-12
Z.O.E.
ONI...
...y un montón de análisis para las 2 consolas
Estrategia: Driving Emotion Type-S
ARTHUR ADAMS 7.2000
8 414090 203944 00026





Número 26 . 31 de Abril de 2001

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya

Redacción y colaboraciones:
Juan "Mac" Rodriguez, Carlos Magaña, Angel "Hightower" Campos, Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño,
Jaime Martín, Fernando Minaya, Rubén Salinas
Wally López, Dr. Kucho.

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Publicidad:
Beatriz Bonsoms
bonsoms@mcediciones.es
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores



Las Vacas Locas



Parece que la crisis de las vacas locas dichosas también ha afectado a nuestro sector. ¿Quién se iba a imaginar hace algunos meses que veríamos a Sega programando juegos para nuestra consola? No, ni estamos en navidad, ni es una broma del día de los inocentes, esa ya os la gastamos con el Valkyrie Wilde. Es totalmente cierto, Sega ha parado la producción de Dreamcast y se ha convertido en programador de juegos para otras consolas. La verdad, es que con esta decisión los que salimos ganando somos los poseedores de una PS2, ya que Sega lo mejor que sabe hacer es programar juegos con una calidad fuera de toda duda. Así, en breve, tendremos la oportunidad de estar jugando en nuestra consola títulos como los ya anunciados Crazy Taxi, Space Channel 5, 18 Wheeler o Zombie Revenge; y esto es sólo el principio.

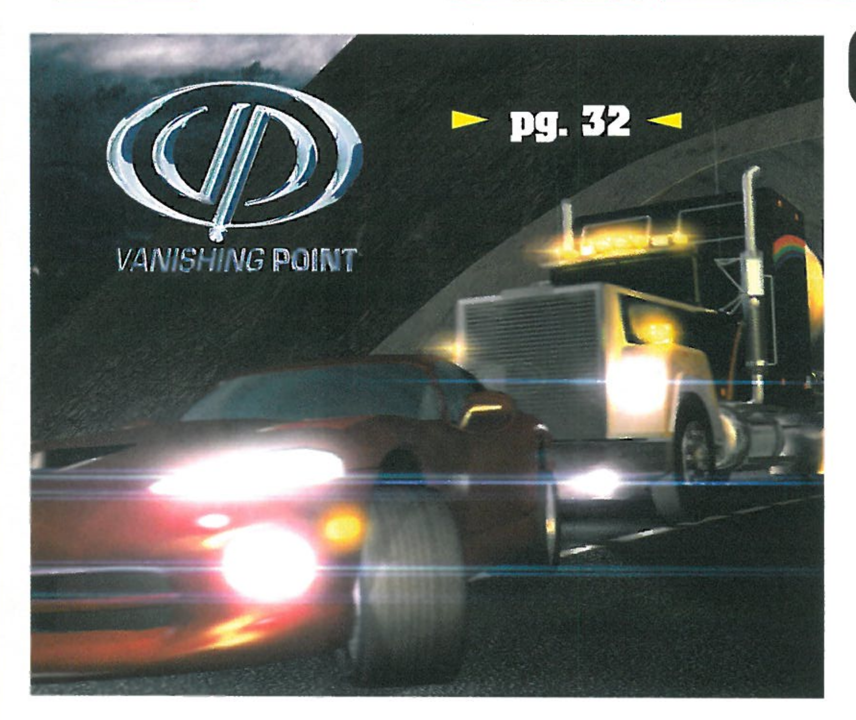
El cambio de estrategia del gigante japonés obedece, sin duda, a que no han obtenido los beneficios, ni la cifra de ventas que esperaban con Dreamcast. Esto no quiere decir, ni mucho menos, que sea una mala máquina. De hecho yo, personalmente, tengo una y estoy encantado con ella y con la calidad que atesoran sus juegos, así que todavía entiendo menos el porqué del fracaso de la que parecía ser la mayor competidora de PS2. En fin, esperemos que las vacas locas no hayan afectado a los de Sega y que esta decisión sea la más adecuada para ellos. En lo que a nosotros respecta, estamos encantados de poder jugar en nuestra consola con los juegos de las dos mejores máquinas que hay en el mercado. Veremos en que acaba todo esto... Hasta el mes que viene consoleros, consoleras...

Alberto Minaya
Director

PSM Fantasy IX



PSM



► pg. 32 ◄

PSone demuestra que sigue viva y con buena salud. Vanishing Point es un título que conjuga la experiencia aprendida en este género a lo largo de la existencia de nuestra gris.

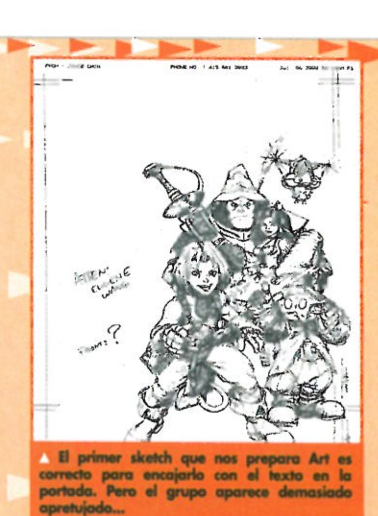
LA PORTADA DEL MES



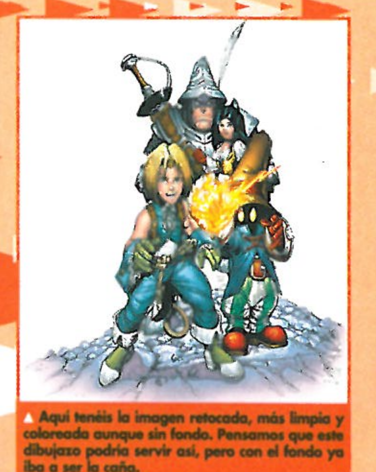
El resultado final con el fondo incluido es una obra maestra más para la cantidad de coleccionistas de dibujos que sabemos nos siguen mes a mes.

LA PORTADA DE ESTE MES

Una de las cosas de las que estamos más orgullosos en PSM, y vosotros lo confirmáis mes a mes, es la de disponer de arte original de alta calidad para nuestras portadas. Este mes decidimos que Arthur Adams era la elección ideal para la portada. ¿Por qué? Porque ya hizo nuestras portadas del siete y del ocho, llegando esta última a ser una de las más alucinantes que hemos publicado. El resultado salta a la vista. Una vez más, gracias Art.



▲ El primer sketch que nos prepara Art es correcto para encajarlo con el texto en la portada. Pero el grupo aparece demasiado apretujado...



▲ Aquí tenéis la imagen retocada, más limpia y coloreada aunque sin fondo. Pensamos que este dibujazo podría servir así, pero con el fondo ya iba a ser la caña.





MONITOR ► PG. 6 ◄

Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.



PERIFÉRICOS ► PG. 70 ◄

Os traemos unos sistemas para poder ver vuestra PS2 en el monitor del ordenata.

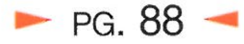
INCUBADORA  ► PG. 12 ◄

La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.



REPORTAJES ► PG. 64 ◄

Infogrames presenta Final Fantasy IX.
Moto GP en el Salón de la Moto de Barcelona.



ESCAPARATE ► PG. 88 ◄

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

A EXAMEN ► PG. 29 ◄

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos qu están en la calle.



ESTRATEGIA ► PG. 68 ◄

Algunas lecciones de conducción sobre Driving Emotion Type-S.



TRUCOS ► PG. 66 ◄



PSM RESPONDE ► PG. 74 ◄

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com



MONITOR

Echa un vistazo a los juegos y temas que más suenan en este mundo y parte del extranjero



Final Fantasy X dispuesto

La serie de rol más famosa de Square totalmente en 3D para PS2, es increíble.

A menos que hayas vivido en una cueva estos últimos años, y no tenemos nada en contra de los ermitaños, sabrás que Square ha estado trabajando con empeño en la décima parte de la serie Final Fantasy, que será la primera que haga acto de presencia en PlayStation 2. La compañía acaba de anunciar públicamente el juego, y los fans todavía no salimos de nuestro asombro.

El juego se centra en Tidus, un joven que vive en una ciudad submarina llamada Blitzball, y Yuna, la hija de un famoso mago. Ambos personajes se unen para luchar contra una poderosa fuerza, o persona eso aun no está del todo claro, llamada "Sin", la cual está tratando de acabar con su mundo oceánico; un mundo que se ve claramente influenciado, sobre todo en la música, por la isla japonesa de Okinawa. Por supuesto, el planeta no ha estado siempre tan pasado por agua; la historia nos sitúa 1000 años después de que el terrorífico emergiera de las profundidades submarinas y se llevara al fondo del mar la mayor parte de la tierra de la superficie. Es solo una suposición, pero, ¿Puede que alguna parte del juego se lleve a cabo debajo del agua?

Tecnológicamente hablando, este es el primer Final Fantasy de Square totalmente poligonal, con entornos en tiempo real, lo que la compañía ha denominado "Active Field System", con un movimiento de cámara que no solo sigue al personaje, sino que también gira en cualquier momento para así poder mostrarnos el mejor ángulo de visión que exista, incluso cuando estamos dentro de las ciudades. En FFX también podremos observar el especial hincapié que se ha hecho en mostrar las emociones faciales de los personajes, así como la correspondencia de los movimientos de los labios con las palabras que dicen. Sin embargo, aunque todas las escenas que hemos visto por el momento utilizaban escenarios generados en tiempo real, aún no queda claro cuantas partes del juego estarán compuestas por secuencias cinemáticas no interactivas y prerrenderizadas y que partes, o si por el contrario la totalidad, del diálogo no será escrito, sino hablado. Sabemos que el juego incluirá algunas escenas FMV, que soportarán Dolby Digital 5.1, y que estas contarán con el movimiento de labios acorde con las palabras que digan los personajes, pero aún quedan muchos detalles por esclarecer.

Otros detalles que conocemos por el momento es que los personajes que podremos llevar serán tres, y al menos conocemos a tres personajes que se pueden utilizar llamados Hayate, Kitt y Ryugo, además de los dos héroes

▼ Aquí puedes ver a Tidus con su excepcional espada, a Yuna y un Blitzball, que podría ser el arma principal de Ryugo.



FINAL FANTASY: REALIDAD O FICCION



◄ Final Fantasy IV (II en USA) no formaba parte del pack que se lanzó en USA, el FF Anthology.

El anuncio oficial de Final Fantasy X no es la única noticia que tenemos este mes de esta clásica saga de RPG. Corren dos nuevos rumores y los dos son grandes noticias para los fans de la serie.

Aunque todavía no está confirmado oficialmente, se piensa que Square está preparando el lanzamiento de Final Fantasy IV en USA, el



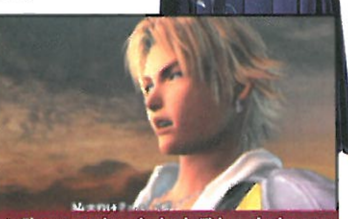
▶ Yuna, la hija de 17 años de un famoso mago, encuentra difícil vivir a la sombra de su padre. Tiene un ojo de color azul y otro verde y va vestida de forma mucho más tradicional que Tidus.

protagonistas. Como sucede con todos los Final Fantasy, se espera que el número de jugadores que se puedan utilizar aumente a medida que nos vayamos acercando a la fecha de lanzamiento.

En principio, Final Fantasy X estaba previsto venderse en Japón en Marzo, pero al final se ha ido hasta Julio. Square ha comentado que el juego podría estar disponible en USA a finales de este año, si no hay complicaciones de última hora. Como podrás imaginar, a medida que pasen los meses conoceremos más de este juego, y te informaremos puntualmente. Con toda seguridad, la próxima vez que sepamos de este juego y podamos verlo con nuestros propios ojos será en el E3 de Mayo, así que estad atentos.

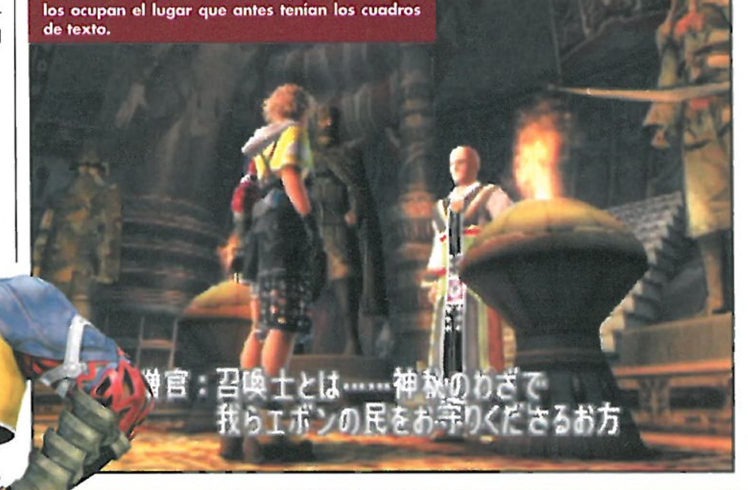


▲ Aquí puedes observar que los ojos de Yuna son de diferentes colores. Además, el detalle que alcanza la jungla que hay detrás de ella es increíble.



▲ El personaje principal, Tidus, da la sensación de tener algo más que un mero parecido con Squall de FF VIII, ¿No te resulta familiar?

▼ Aunque la cámara aparezca fija en esta escena, el entorno se va creando a toda prisa. Los subtitulos ocupan el lugar que antes tenían los cuadros de texto.

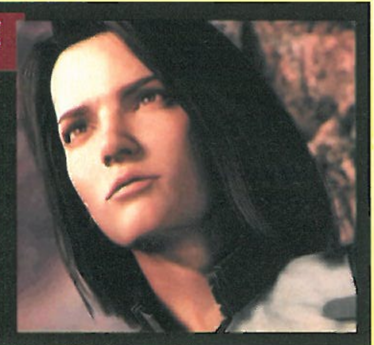


▶ Tidus es un joven deportista de 17 años, con problemas para encontrar gorras de su talla. El atuendo que lleva parece ser el uniforme que se utiliza para jugar a Blitzball.

cual no venía incluido en el Final Fantasy Anthology, que podría estar disponible a finales de este año. De acuerdo con nuestras fuentes, puede que este pequeño regalo para PlayStation no viniera solo, sino que lo acompañase el mismísimo Chrono Trigger, si saldrá o no en Europa, eso ya es otro cantar.

Aunque esto no está relacionado directamente con el mundo de los videojuegos, el equipo que está detrás de la película de Final Fantasy, cuyo estreno se espera este verano, nos ha comentado que una posible edición especial para PS2 de la película podría ser viable. ¿Y qué tiene esto de especial? Pues evidentemente que los afortunados que tengan esta edición especial podrán meterse en la piel del director, ya que en varias escenas de la película podrán elegir cambiar el ángulo de la cámara, la iluminación y demás cosas y luego poder observar las escenas renderizadas en tiempo real. Eso es a lo que nos referimos con una edición especial.

▶ La película de Final Fantasy puede que salga para PS2 en DVD con unas cuantas sorpresas para los fans.



NOTAS

Made in America
Sony America ha designado a la empresa Seagate Technologies para que fabriquen sus dispositivos de almacenamiento, discos duros, para utilizarlos en PlayStation 2. Conforme a los detalles que recibimos antes de cerrar el número, la compañía realizará dos modelos de dispositivos, uno interno y otro externo, diseñados para utilizarse con el modelo americano y con el modelo japonés respectivamente. Todavía no se han pronunciado sobre la capacidad total del dispositivo de almacenamiento, aunque se sospecha que el tamaño puede rondar los 20 o 30 gigas.

Una nueva dinastía
KOEI ha confirmado a PSM que está volcada en el desarrollo de Dinasty Warriors 3, la secuela de uno de los primeros juegos "beat 'em up" que hicieron acto de presencia en PS2. Según nos comentó la compañía, el juego tendrá opciones multijugador y se piensa que podrá estar disponible en USA a finales de este año. Como es costumbre, a medida que conozcamos más sobre este juego, os iremos informando.

Quiero Turok
Turok, el guerrero prehistórico y cazador de dinosaurios que se hizo famoso en N64, aparecerá en formato de primera persona en PS2 a lo largo de este año, pero esto no es todo. Acclaim también lanzará en breve estos juegos en la nueva plataforma de Sony, Shadowman: 2nd Coming, All-Star Baseball 2001 y Quarterback Club 2002.

Quest ha cumplido
Di lo que quieras sobre que los gráficos en 2D están acabados y pasados de moda, pero eso no es lo que piensan los japoneses, al menos de Dragon Quest VII. El juego ya ha superado los cuatro millones de copias vendidas, y fácilmente se habrá colocado como uno de los que más han vendido en la historia de los videojuegos, y tan solo lleva seis meses en la calle.

Ultimas noticias de Lara
Puede parecer que aun es un poco pronto, pero en una entrevista realizada a la protagonista de Tomb Raider, Angelina Jolie, ésta comentó que ha firmado para meterse en la piel de Lara en dos nuevas películas. La primera aún no se ha estrenado, y no lo hará hasta junio y tampoco tenemos noticias de cuando estarán listas las dos nuevas películas, pero como todo, el tiempo lo dirá.

Castle-mania
Por fin Konami ha confirmado que el remake que va a realizar de Castlevania X68000 para PlayStation será el primero de una lista de juegos de la serie Castlevania Chronicles. Es posible que en el futuro se incluyan otros juegos que no estén dentro de esta serie, que con mucho acierto podrían incluir el increíble y asombroso Dracula X. Esperemos que lo traigan.

Onimusha 2 en camino

Primer vistazo a la secuela de este juego

La primera parte está siendo un éxito de ventas en Japón, pero aun así Capcom no descansa y está trabajando en una secuela para PS2. Los jugadores que consigan completar el juego original serán obsequiados con una pequeña preview a modo de secuencia cinemática en blanco y negro, de la cual tenemos una imagen.
La secuencia está situada diez años después que el primer Onimusha, con las fuerzas demoníacas volviendo a arrasar y destruir el mundo, otra vez. Esta vez, tendremos la ocasión de controlar a un personaje, por el momento desconocido, cuya apariencia es la de un curtido samurai con un parche en uno de sus ojos. Al principio pensamos que era Samanosuke, el héroe del primer juego con algunos años y cicatrices más, pero ahora no estamos tan seguros.
Nos da la impresión de que esta secuela volverá a combinar escenarios prerrenderizados junto con personajes formados por un gran número de polígonos, aunque por el momento, y dado lo poco que hemos visto, es difícil aventurarnos a decir mucho más. Por ahora sólo sabemos que aparecerán nuevos enemigos, entre ellos una especie de ranas, de aspecto poco agradable.
Capcom ha confirmado que Onimusha 2 está en desarrollo y no sólo eso, sino que también ha confirmado la fecha de lanzamiento del producto en Japón, hacia finales de este año. Seguiremos este juego con mucha atención y según vayamos enterándonos de nuevas noticias os las haremos saber. Después de haber acabado el primer juego, no podemos esperar a tener en nuestras manos la secuela.






▲ Aunque está en blanco y negro, es la primera imagen que tenemos de esta secuela.

Resident Evil 4 actualizado

¿Hará acto de presencia en las distintas plataformas?

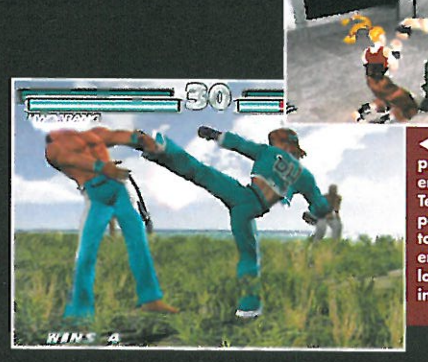


De momento Capcom no ha realizado ningún comunicado oficial, aunque esta afamada compañía ha dejado entrever algo más de información sobre la última entrega de la prestigiosa saga Resident Evil.
Según comentó la compañía, Resident Evil 4 aun está en proceso de desarrollo y está pensado que este disponible en Japón a lo largo del 2001. Como siempre, tendremos que esperar más tiempo para poder disfrutar de la cuarta entrega de esta emblemática serie. Si las cosas marchan a buen ritmo, debería estar en las tiendas a mediados del 2002. Además de estas noticias, Capcom insinuó que podría darse el caso de que este juego fuera distribuido no solo en PS2. Si al final llega a buen puerto esta propuesta, aun desconocemos si se intentará realizar un lanzamiento simultáneo en las diferentes plataformas, o si por el contrario, los primeros que disfruten del juego seamos los usuarios de PS2.
En otro orden de cosas, Capcom también comentó que el engine de su otro buque insignia del survival horror en PS2, Devil May Cry, en principio estaba designado para dar vida a RE 4. Parece ser que llegó un momento en el que se decidió dejar este engine para DMC y crear algo nuevo, y posiblemente mejor, para la próxima entrega de Resident Evil. No podemos esperar más para comprobarlo nosotros mismos.

¿Grandes cambios en Tekken 4 ?

Podremos juzgarlo en el 2001

Tenemos nuevas noticias para los fans de Tekken, uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos.
Primero las malas noticias. Namco ha confirmado que el 2001 será la fecha de lanzamiento para Tekken 4, que todavía está en desarrollo, y que dudan que salga en los salones recreativos, por lo cual sólo hará acto de presencia en PS2. Las buenas noticias, las razones ocultas por las que tardamos tanto en disfrutar de esta nueva entrega de la saga Tekken es porque el equipo de desarrollo de Namco está tratando de realizar un gran cambio con respecto al último juego. La verdad que es de agradecer, ya que hasta el fan más acérrimo de la serie (o sea, el Hightower) admitirá que nuevas ideas no le vendrán nada mal al título.
Se ha hablado del movimiento total en 3D; el equipo de Tekken está trabajando en un nuevo motor gráfico (ya era hora) y una mayor interactividad con el entorno que rodea a los luchadores (ya era hora también), aunque de momento, no sabemos nada a ciencia cierta. A medida que vayan transcurriendo los meses conoceremos más, y os lo haremos saber.



◄▲La próxima entrega de Tekken podría ser totalmente en 3D. ¿Os lo imagináis?

Rumores

Mega PS2
Corren rumores de que Sony podría poner a la venta una nueva PS2 mejorada, que llevaría montado el dispositivo de banda ancha y el disco duro, además de llevar incorporados los últimos drivers para el DVD y un mando a distancia. El control por infrarrojos podría estandarizarse, finalizando la tediosa tarea realizada con el mando. ¿Las malas noticias? Que es posible que sólo esté disponible en Japón, dado que la PS2 se ha convertido en el número uno de ventas de reproductores DVD. Por el momento no parece que la compañía tenga los mismos planes para España.

SSX DVD
EA está realizando una reedición en formato DVD de SSX. Esta nueva versión, que no es una secuela, estará disponible a finales de este año, y entre otras cosas, incluirá nuevas pistas y personajes. Para disfrutar de la autentica segunda parte de SSX tendremos que esperar hasta el 2001.

Banda ancha inalámbrica
Sony parece tentada a incluir tecnología Bluetooth en la PS2, incluyendo mandos inalámbricos y dispositivos de banda ancha sin cables. Bluetooth es una tecnología sin cables que permite hablar entre distintos equipos, lo que puede crear un gran impacto en las comunicaciones y el acceso a la red del mercado domestico. Todo esto facilitaría las comunicaciones online mientras se juega. La compañía también está barajando la posibilidad de incorporar Bluetooth a otros productos.

Secuelas
Como ya os hemos comentado, la segunda parte de Onimusha está en camino. Pero aún hay más: Nos hemos enterado de que la secuela de Shadow of Memories, que todavía no está disponible en el mercado, también se está desarrollando, retomando el argumento del juego original y resolviendo algunas dudas que se quedaron sin respuesta. Parece increíble pero así es. Si es que van como motos, ¿Qué será lo próximo?

Medal of Honor PS2
EA está trabajando duro en las versiones de PC y PS2 de su nueva entrega de Medal of Honor, Allied Assault. El juego utilizará el engine de Quake 3 para detallar aun más las hordas nazis, objetivo de tus balas. Con escenas tan impactantes como en Salvar al Soldado Ryan, ¿Nos encontraremos en Omaha Beach? El juego pretende sentar nuevas bases en el mundo de los primera persona.

Hablando de FPS...
Parece que a Epic le gustó el Hardware de PS2 cuando realizó Unreal Tournament y se comenta que está desarrollando simultáneamente Unreal 2 tanto para PC como para PS2. Esto son siempre buenas noticias, no solo para los aficionados a los primera persona, ya que Epic usará su nueva tecnología para crear unos entornos increíbles. Este juego está concebido para un jugador, como ya pasara con Unreal, lo que le hace un título muy jugoso para nuestra PS2.

Los juegos de carreras EaA llegan a PS2

NASCAR Rumble hace acto de presencia

NASCAR Rumble de EA, fue uno de los mejores de esta serie de carreras que llegaron a PlayStation el pasado año, por lo que una segunda parte parecía bastante viable. De momento conocemos pocos detalles, salvo su aparición en PlayStation 2 y lo poco que tiene que ver con las carreras NASCAR, (gracias a Dios).

Por suerte, parece que EA va a seguir conservando los detalles que hicieron popular al primer juego, una mezcla de Ridge Racer con Crash Team Racing, lo que incluye estrafalarios coches, increíbles power-ups y alocadas pistas. De momento, el juego se está desarrollando y podemos confirmar que la estética de dibujos animados de los coches y los trazados parecen estar respetándose, de acuerdo con el original. En total disfrutaremos de 15 pistas, incluyendo circuitos urbanos y al aire libre, además de los diferentes modos de que hacía gala el original.

EA todavía no ha comentado por qué ha decidido incluir la licencia NASCAR esta vez, pero suponemos que lo habrá hecho para aprovechar el tirón de este tipo de competición en USA y que a su vez, los diseñadores puedan trabajar con libertad en los diseños de los coches.

Este juego no estará disponible, al menos, hasta el verano, pero dentro de poco podréis disfrutar de una incubadora del mismo.

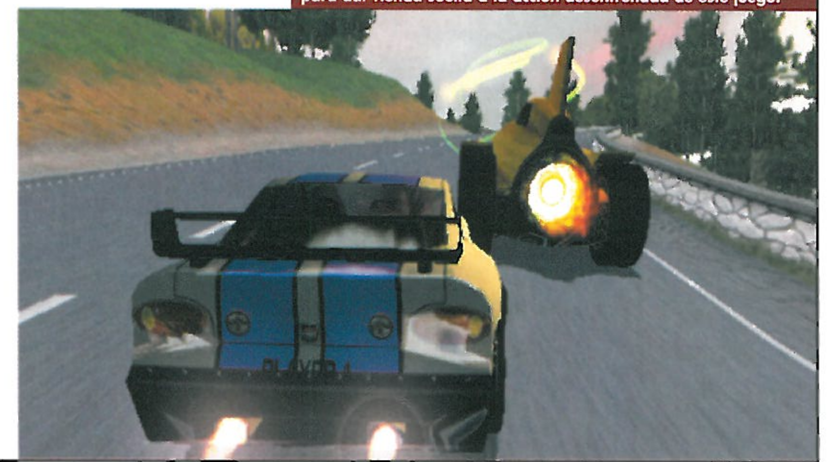


▲ Aunque pienses que la pista de esta imagen es un poco blanda, los coches tienen mejor aspecto que nunca. Me pregunto si este coche necesitará alguna vez un dentista.



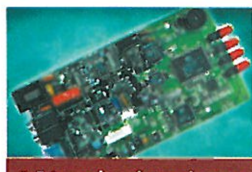
▲ Los power-ups también se han visto mejorados desde la primera entrega, solo tienes que mirar este simpático tornado para hacerte una idea.

▼ Por suerte, la tasa de frames de PS2 será más que suficiente para dar rienda suelta a la acción desenfrenada de este juego.



El juego online de PS2 llega con adelanto

Esto puede hacerse posible con el nuevo módem USB



▲ Esta es la primera imagen que tenemos del módem Conexant compatible con PlayStation 2

Los afortunados japoneses que tengan una PS2 podrán navegar y jugar online este verano, gracias al diverso hardware y software desarrollado por Conexant Systems y algunas de las mayores compañías de videojuegos.

Aunque los dispositivos de conexión a la red de banda ancha aún están en fase de desarrollo, Sony ha anunciado este módem USB de Conexant, con sus respectivos drivers, y ha dado luz verde para que las third-party puedan trabajar con él. Las compañías que ya están desarrollando aplicaciones online, basándose en este dispositivo son: Konami, Square, Namco, Capcom, ASCII, Hudson Soft, Enix, Koei y Taito. Koei, subsidiaria de Ergo Soft, lanzará en primavera un navegador web basándose en los drivers de Conexant. Este navegador ha sido desarrollado por PlanetWeb. Todavía no hay ningún título en concreto destinado para jugarse online, pero se cree que Final Fantasy XI puede estar entre ellos.

Este módem USB para PS2 está realizándose en fábricas de AIWA, TDK y otras compañías electrónicas. El precio del producto y la fecha de lanzamiento del mismo están aun por confirmar, pero creemos que en cuanto el navegador esté en la calle no tardará mucho en hacer acto de presencia este dispositivo de conexión.

En cuanto al mercado occidental, decir que no se ha hecho ningún tipo de mención de este asunto ni en USA ni en España, pero esperemos que cuando pasen un par de meses, se empiece a hablar del futuro online de PS2 en nuestro país. Como siempre, os iremos informando según nos vayamos enterando.



▲ PlanetWeb, los creadores del navegador web de Sega Dreamcast, están trabajando en uno para PS2 utilizando la tecnología Conexant. Se espera que llegue a Japón en primavera.

¿Qué dices?

Los personajes de los videojuegos dicen las cosas más estrambóticas que te puedas imaginar. Aquí tienes unas cuantas citas que han llamado nuestra atención este mes:

"Déjame que te hable sobre la vida"
La mascara de piedra del protagonista de Onimusha, Samanosuke, acaba por ceder

"Soy capaz de sobrevivir a cualquier cosa, incluso una bomba nuclear"
Ralf de King of Fighters antes de un combate

"¡Sucedió!"
Lo que dicen en Dark Cloud cada vez que consigues montar todas las piezas de una casa.

Sus más y sus menos

Lo que está que arde y lo que no en el mundo de los videojuegos



Marzo, buen mes para PS2
O al menos para los japoneses, ya que en este mes se ponen a la venta nada menos que media docena de buenos juegos, entre los que destacan por méritos propios: Code Verónica X, Extermination, Klonoa 2 y Z.O.E. Los hay con suerte.

Vuelve Castlevania
Hay que dar las gracias a Konami por resucitar una de sus más prestigiosas series y ponerla a punto para el nuevo milenio. Ahora solo falta esperar que la pongan en un DVD para PS2 y a disfrutar.

Lanzamiento de Gameboy Advance
Mario, F Zero, Castlevania y mucho más es lo que acompañará al nuevo dispositivo portátil de Nintendo, la Gameboy Advance. Esperemos que esté a la altura de lo que se espera de ella.

Demos jugables
Estamos viviendo una tendencia que esperemos se mantenga. Los jugones podrán contar con la posibilidad de jugar a MGS2 y Devil May Cry meses antes de su lanzamiento, ya que las compañías empiezan a darse cuenta que esto hace incrementar sus ventas.

\-

The Bouncer
¿Qué ha pasado? Este juego parecía que iba a ser una revolución en el género, pero ha acabado renegando de todo lo que prometía. Todo lo que parecía interesante y se podía hacer en la demo, como interactuar con el entorno, parece que se les ha olvidado.

Otro retraso para GT3
Todos sabemos que se necesita tiempo para hacer juegos de calidad, pero entonces, ¿Por qué dan una fecha de lanzamiento si saben que el juego no podrá estar disponible en tal plazo?

El tamaño de X-Box
Quizás deberían de cambiarle el nombre por XXL-Box. Para algo que no va a ser un reproductor DVD, es enorme, y los consumidores japoneses ya se están empezando a cuestionar el diseño y la robustez del mando.

Primer vistazo a "The Lost"

THQ listo para adentrarse en el mundo del survival horror

El desarrollador Irrational Games, responsable del juego para PC System Shock 2, va a demostrar su habilidad narrativa a PS2 con The Lost. El juego nos meterá en la piel de una desesperada madre, la cual ha hecho un pacto con el diablo, con el que podrá atravesar el infierno para así poder salvar a su difunta hija. Basándose en el poderoso engine LithTech, The Lost será una mezcla de RPG y acción en tercera persona, todo ello aderezado con escenarios en tiempo real. Aún queda para que esté terminado, pero según tengamos más noticias, os iremos informando.

RAIN MAN VS RAYMAN



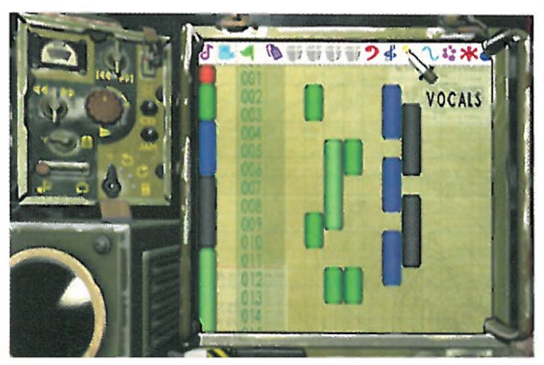
PRIMER ASALTO: Star Power	
Rain Man: Interpretado por Dustin Hoffman ganador de un Oscar	Rayman interpretado por la desconocida voz de un desconocido actor
Ventaja: Rain Man	
Rain Man: Hoffman interpreta el papel de un anti-héroe	Rayman : Como demuestran sus anteriores juegos, es un héroe de verdad
	Ventaja: Rayman
SEGUNDO ASALTO: Habilidades	
Rain Man: Es una máquina calculando de cabeza	Rayman : Necesita un contador en la pantalla para informarle de los lums que ha conseguido
Ventaja: Rain Man	
Rain Man: Tiene un miedo enorme a volar	Rayman : Puede volar simplemente con la hélice de su cabeza
	Ventaja: Rayman
TERCER ASALTO: Chifladuras	
Rain Man: Le gusta hablar sobre su ropa interior	Rayman : No lleva ropa interior
Ventaja: Rain Man	
Rain Man: No puede pasar un día sin ver su programa favorito	Rayman : No tiene sistema de juegos favorito
EMPATE	
GANADOR: RAIN MAIN	

Regresa Music

PS2 tendrá su versión de este particular programa de Codemasters

Escuchad fans de la música dance. Codemasters ha anunciado oficialmente que se está desarrollando una nueva versión de su exitoso creador de música, Music, para PS2, y que estará disponible a finales de este año. Esta nueva entrega promete hacer uso de todas las capacidades que el hardware de audio de PS2 puede prestar, con lo que Codemasters afirma que esta nueva versión doblará las capacidades de su predecesor, Music 2000.

Este nuevo programa incluirá la opción de poder crear acompañamiento visual a la música que previamente se haya compuesto. Y atención: puestos al habla con la gente de Codemasters, nos han dicho que hay posibilidades de que el juego se pueda vender con un micro para conectar al puerto USB de la PS2 con lo que podríamos incluir nuestra voz en las composiciones. No está confirmado del todo, pero sería una idea estupenda. Por lo que parece, esta versión será mucho mejor que la anterior, por lo que estamos ansiosos de su lanzamiento y su posterior examen.



Banzai

Por "Hua Kin"

Haciendo honor a la promesa del llevar a PlayStation 2 al terreno online, mientras estés leyendo estas líneas, Ergo Soft estará vendiendo un navegador web para PS2, llamado "Egbrowser" aquí en Japón. El navegador se podrá utilizar en cualquier televisión y servirá como apoyo al módem USB. Egbrowser será capaz de asimilar las funciones SMTP y POP3 para que puedas mandar y recibir tu correo electrónico, aparte de poder reproducir música en formato MP3. Y como guinda a este suculento pastel, Artdink ha anunciado una versión mejorada de "Agatha", su kit de herramientas de desarrollo para PS2, dando la posibilidad a los desarrolladores de realizar mejores gráficos para PS2.

Bandai, volviendo a copar los primeros puestos del ranking de ventas con su saga de robots gigantes, Gundam, también ha sido el primero en apuntarse a lo que puede ser "el próximo gran bombazo" en cuanto a juegos se refiere aquí, en Japón; estoy hablando de los juegos JAVA. Esta compañía esta siendo de las primeras, por no decir la primera, en lanzar juegos específicamente diseñados para jugarse en teléfonos móviles. Sí, has leído bien, no he abusado del sake, teléfonos móviles. Los avanzados teléfonos móviles que se pueden encontrar en Japón van equipados con el sistema I-mode, tienen grandes pantallas a color y con la compatibilidad con JAVA, los juegos que se desarrollen serán mucho más sofisticados que los anteriores, como Sonic the Hedgehog. Esta es la primera oleada de juegos JAVA y según vayan transcurriendo los meses, estamos seguros que se irán sumando más compañías para el desarrollo de estos juegos. Los teléfonos pueden ser conectados a la gran mayoría de las consolas existentes, incluyendo la PS2, por lo que si estás pensando en una forma de hacer llegar tu juego de forma masiva a la gente (20 millones de usuarios, y subiendo...) una de las mejores opciones que existen por el momento es contactar con compañías como Linc Media, la cual posee un portal de desarrollo bilingüe y puede ayudarte a entrar en el mercado.

La pagina web de Linc Media es la siguiente: http://www.lincmedia.com y el portal de desarrollo es http://www.layer-8.com. Sony se ha dado cuenta del potencial que suponen los juegos para teléfonos móviles y probablemente se dé cuenta de que teniendo teléfonos móviles, no necesite las PocketStation, dado que si conectas el teléfono a tu PlayStation, voilà, la diversión se traslada al plano móvil.

Informe Detallado Japonés

The Bouncer se ha abierto paso hasta lo más alto de la lista de ventas de PlayStation gracias a sus músculos. Detrás de él se encuentra un juego de Bandai para PS2 de la serie Gundam, que trata de mechas.

Lista de ventas de PlayStation en Japón

1. The Bouncer (PS2/Square)
2. Mobile Suit Gundam (PS2/Bandai)
3. PachiSlot Aruze King 4 (PS/ Aurze)
4. Crash Bandicoot Carnival (PS/SCE)
5. Victorious Boxers (PS2/ESP)
6. Tales of Eternia (PS/Namco)
7. Bomberman Land (PS/Hudson)
8. 7 (PS2/Namco)
9. Rockman X5 (PS/Capcom)
10. Jikkkyou Powerful Pro Baseball 2000 (PS/Konami)

Expertos en Informática y Videojuegos



Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de abril








- **CRAZY TAXI** — ~~10.490~~ 9.990
- **FIFA 2001** — ~~10.490~~ 9.990
- **MOTO GP** — ~~9.900~~ 9.490
- **CONTROLLER DUAL SHOCK 2** — ~~4.990~~ 4.790
- **DVD REMOTE THRUSTMASTER** — ~~4.990~~ 3.990
- **MEMORY CARD 8 Mb** — ~~6.990~~ 6.490







PlayStation 2

PLAYSTATION 2 74.900

- **NBA 2 NIGHT** — ~~9.990~~ 9.490
- **ONI** — ~~10.990~~ 10.490
- **STAR WARS: STARFIGHTER** — ~~10.490~~ 9.990






- **CABLE RF TV Centro MAIL** — 1.590
- **MEMORY CARD SONY PS ONE** — ~~2.100~~ 1.990
- **TARJETA MEMORIA C. MAIL 4 MB.** — 3.490

PS one™



PLAYSTATION PS ONE 19.900





- **FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX** — cons
- **FINAL FANTASY IX** — ~~9.990~~ 9.490
- **THE LEGEND OF DRAGOON** — ~~7.990~~ 7.490






- **007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE** — ~~7.990~~ 7.490
- **ALIEN RESURRECCIÓN** — ~~7.990~~ 7.490
- **C-12** — ~~6.990~~ 6.490
- **CHIKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA** — ~~7.990~~ 7.490
- **DANCING STAGE EUROMIX** — ~~7.490~~ 6.990
- **DIGIMON WORLD** — ~~7.990~~ 7.490







- **DINO CRISIS 2** — ~~6.990~~ 6.490
- **DRACULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO** — ~~6.990~~ 6.490
- **DRIVER 2** — ~~7.490~~ 6.990
- **DUCATI WORLD** — ~~7.990~~ 7.490
- **ESTO ES FÚTBOL 2** — ~~6.990~~ 6.490
- **EUROPEAN SUPER LEAGUE** — ~~4.990~~ 4.490

- **F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000** — ~~7.990~~ 7.490
- **FIFA 2001** — ~~7.990~~ 7.490
- **ISS PRO EVOLUTION 2** — ~~7.490~~ 6.990
- **LIBEROGRANDE INTERNACIONAL** — ~~6.990~~ 6.490
- **MEDAL OF HONOR UNDERGROUND** — ~~7.990~~ 7.490
- **POINT BLANK 3** — ~~6.990~~ 6.490







- **SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN** — ~~6.990~~ 6.490
- **SUPERCROSS 2001** — ~~7.990~~ 7.490
- **TIME CRISIS (OP. TITAN)+ G-CON 45** — ~~7.990~~ 7.490
- **TOMB RAIDER: CHRONICLES** — ~~7.990~~ 7.490
- **ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP** — ~~6.995~~ 6.495
- **VANISHING POINT** — ~~7.990~~ 7.490

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. 1. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberà del Vallès C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Moreria, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II. Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler. Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquíbar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

Un avance de los juegos que pronto podremos disfrutar.

incubadora

Devil May Cry

Un título que da una vuelta de tuerca al género del survival horror. pg.18

caliente, caliente

No pierdas ni un segundo y corre ha echarle un vistazo a estos juegos.



14 ▶ Ace Combat 4



22 ▶ Klonoa: Lunatea´s Veil



27 ▶ Resident Evil Code: Veronica X

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	Nº JUGADORES	CD/DVD
POR CONFIRMAR	TERMINAL VELOCITY	2º CUARTO 2001	CARRERAS	1-2	1 CD

PS2 PlayStation 2 — PORCENTAJE ANALIZADO 70%

▲ Mientras corres en el bosque ten cuidado con os árboles, un roce y perderás mucho tiempo.

▼ Con toneladas de coches para elegir los fans le los 4x4 podrán experimentar la conducción le cada uno.

▲ Los gráficos no tienen mala pinta, pero comparados con GT3 parecen muy simples.

4X4 EVOLUTION

Los todo terreno toman el control



▲ La niebla cubre algún que otro defectillo de popping. Esperemos que solucionen este problema.

El género de carreras se ha saturado dado el increíble número de juegos que hay disponibles para PSone y aunque parece que va por los mismos derroteros en PS2, 4x4 Evolution nos ofrece varios elementos que lo hacen distinto de otros juegos de carreras.
4x4 nos brinda la oportunidad de poder conducir un gran número de vehículos todo terreno, con coches de Chevrolet, Dodge, Lexus, Mitshubishi y Toyota. Existe un modo, el modo Career, donde los fanáticos de estos coches pueden comprar y equipar sus vehículos con diferentes piezas, como se hace en Gran Turismo. Y para los que les guste meterse de lleno en su coche, podrán ajustarlos para que se adapten al terreno en cuestión y así sacar el máximo rendimiento a su máquina.
Aunque 4x4 es un juego lineal como la saga GT, se echa de menos el poder atajar por los caminos; el tener que seguir una ruta predeterminada y pasar por check points, le resta libertad al título, y con esto, algo de diversión y entretenimiento.
Aunque en teoría el grueso de 4x4 está acabado, nos hemos percatado de algunos problemillas. La física de los coches nos parece algo tosca. Mejorar y adaptar acciones como girar, frenar y saltar son inconsistentes. En ocasiones cuando intentaba tomar una curva algo cerrada, me daba cuenta que el coche volcaba, haciendo la conducción mucho más difícil. Por suerte para todos los jugones, cuando 4x4 esté disponible en las tiendas, la gran mayoría de estos fallos se habrán visto corregidos. Dentro de poco someteremos a examen este juego, así que estate atento.

PERSONALIZA TU COCHE

Hay un montón de piezas que puedes comprar para tu coche. Este es uno de los aspectos más importantes del juego, has de ser un buen mecánico.



▼▲ Primero elige un coche y ponte a trabajar en él. Dependiendo de la preparación irá mejor o peor.

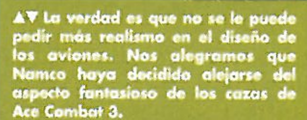
El soplo

Con una gran cantidad de escenarios, cada nivel nos ofrece un desafío completamente nuevo.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD/DVD	PS2	PORCENTAJE COMPLETADO
SONY CE	NAMCO	OTOÑO	COMBATE AÉREO	1	1 CD		50%



▲ Ace Combat 4 cuenta con más de 24 misiones con objetivos muy variados como caza, bombardeo e incluso reconocimiento.



▲▼ La verdad es que no se le puede pedir más realismo en el diseño de los aviones. Nos alegramos que Namco haya decidido alejarse del aspecto fantasioso de los cazas de Ace Combat 3.



ACE COMBAT 4

Los cazas llegan a PS2

Normalmente no nos gusta aventurar nada, pero todo el mundo intuía que una saga de PlayStation con tanta calidad y éxito como Ace Combat haría acto de presencia en PS2. Pues así es, confirmaron la noticia oficialmente e incluyeron estas magníficas imágenes que os mostramos, las cuales nos dan una idea de los detallados modelos que se están realizando, basándose en los modelos de cazas actuales, más que en conceptos futurísticos como ocurriera en otras entregas. También se pueden observar los entornos tan realistas que acompañan al título y puede que Ace Combat 4 (título provisional) no salga en CD, sino en DVD. Esta cuarta incursión de la saga más exitosa de combate aéreo promete ser más extensa, con un guión más atractivo para hilvanar las numerosas misiones que componen el juego.

AC 4 nos sitúa en un futuro no muy lejano, en el cual las distintas naciones del mundo van acumulando potencial ofensivo en sus arsenales mientras transcurre un tiempo de paz. Pero como la felicidad no dura eternamente, un meteorito entra en la atmósfera, regando la superficie terrestre con una lluvia de piedras incandescente (esto me suena) Gracias a esta inesperada lluvia y el caos ocasionado, una nación ve el momento propicio para hacerse con el control total y así comenzar una nueva guerra mundial.

La ausencia de un modo multijugador puede ser lo que los seguidores de la saga echen más en falta y, por el momento, no hay ningún plan de realizarlo, ya sea a pantalla partida o por Internet; aunque como queda tiempo hasta que Namco lo termine, todavía hay esperanza. Según nos vaya llegando más información de este juego, os lo haremos saber.



▲ Un buen control del avión evitará que tengas que verte en esta embarazosa situación. ¡Abandonen la nave...!

EL CIELO QUE NOS RODEA

El increíble realismo de los escenarios queda patente en misiones como esta en la que bombardeamos una ciudad.

▼▲ Comprueba el detalle foto-realístico de estos escenarios. Hasta sería un honor estrellarse ahí abajo con tal de verlo todo bien de cerca.





El soplo

La exitosa saga de combate aéreo se presenta en PS2 más alucinante que nunca e incluso Namco promete hasta un argumento bastante profundo. ¡Por fin...!

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD/DVD	PS2	PORCENTAJE ANALIZADO
SONY CE	LEVEL 7	PRIMAVERA	RPG	1	1 CD ??		90%

▲ Al final de cada mazmorra hay un jefe que tendrás que vencer. Algunas habilidades serán más útiles que otras contra determinados jefes. Este dragón tiene pinta de ser duro de roer.

DARK CLOUD

El primer RPG de Sony para PS2

Hemos visto varias demos de este juego, pero ahora tenemos la oportunidad de tener en nuestras manos la versión final japonesa. La jugabilidad es bastante buena. Cada localización del juego se compone de dos partes, una mazmorra y un gran campo. De acuerdo con lo que podemos observar en la intro del juego, esos campos antes eran ciudades. Sin embargo, un genio cogió todas las ciudades, con sus respectivos habitantes, y los mantiene prisioneros en varias mazmorras. Pues bien, aquí es donde tú decides tomar parte en el asunto y adentrarte en las mazmorras infestadas de enemigos y monstruos con el fin de encontrar todas las ciudades capturadas y devolverlas a sus lugares originales, dejando el mundo tal y como estaba antes de que el genio hiciera de las suyas ("y fueron felices y comieron perdices").

El sistema de combate que se usa en Dark Cloud se parece bastante al que hacían gala las dos últimas entregas de Zelda. Existe un localizador que te permite seleccionar objetivos de forma individual. Usas un botón para protegerte de los ataques de los contrarios, predefinido en R1, y un botón de ataque para dar buena cuenta de tus futuros cadáveres, predeterminado en Círculo. En general tienes dos movimientos ofensivos básicos. Pulsando el botón Círculo harás que el personaje que estés utilizando en ese momento realice sobre el enemigo el ataque estándar. Si llevas al personaje principal, Toan, este movimiento es blandir la espada. Ahora bien, si en lugar de pulsar Círculo brevemente lo mantienes pulsado durante un segundo o dos, el personaje en cuestión realizará un ataque mucho más poderoso que el anterior, Aunque existen cinco personajes distintos que podrás manejar, cada uno con sus diferentes ataques, la estrategia a seguir suele ser conocer qué personaje es el apropiado

▲ A pesar de la cantidad de casas que se encuentran en el juego, no se ha descuidado lo más mínimo ningún detalle; todas son diferentes unas de otras.

DOS FORMAS DE ATACAR

El ataque normal se efectúa pulsando el botón de ataque, mientras que para realizar el segundo tendrás que mantener apretado el botón durante un par de segundos.



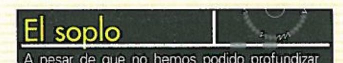
▲ Ciertos ataques son mejores contra determinados enemigos, elige bien...

para luchar contra los distintos monstruos que nos encontraremos a lo largo de nuestras andanzas.
Para añadir más emoción y un cierto toque de desafío está el hecho de que las armas no son indestructibles. ¿Y que quiere decir esto? Pues muy sencillo, al contrario que la mayoría de los juegos, cuanto más uses un arma, irá acumulando un desgaste que hará que cada vez sea menos eficaz y produzca menos daño. Es más, si no tienes cuidado en este aspecto, las armas pueden llegar a romperse y ser completamente inútiles. Si la energía de tu arma empieza a bajar, deberás volver a llenarla utilizando para ello una poción especial, que conseguirás en tus trayectos por las mazmorras o comprándolas en las tiendas que encuentres en el camino.
Dark Cloud posee unos cuantos elementos innovadores, en lo que a jugabilidad se refiere, y algunos detalles visuales realmente bonitos - esperemos que el combate no se nos acabe haciendo muy repetitivo. Por ahora conocemos algo más de este juego y esperemos que dentro de poco Sony nos mande la versión española para poder sacarle todo el jugo. Manteneros atentos.



▲ Una vez tienes apuntado al enemigo puedes girar alrededor de él sin perderle de vista. (como en el Zelda de la N64)

▲ El agua no está ahí sólopara hacer bonito. También recupera tu vitalidad y evita que te deshidrates.



El soplo

A pesar de que no hemos podido profundizar mucho en este juego, Dark Cloud ya presenta un montón de características innovadoras dentro del género de los RPG.

RECONSTRUYE TU CIUDAD

La capacidad más interesante de Dark Cloud es la habilidad que tendrás para reconstruir ciudades con el diseño que tu quieras. Después de encontrar las diferentes piezas de la ciudad en la mazmorra, puedes unirlas para formar diferentes edificios y colocarlos donde quieras.



▲ Este "georama" es lo que hace a Dark Cloud tan diferente de otros RPGs. Tu misión es reconstruir a tu gusto pueblos destruidos.

"Dark Cloud cuenta con un innovador sistema de juego y algunos detalles gráficos muy destacables. Sólo esperamos que no se haga muy repetitivo."

PSM Punto de vista

Una radiografía del juego en acción.



▲ Debajo de la barra de salud hay estas gotas de agua. Cada vez que corres o luchas pierdes agua y tienes que reponerla para evitar que te deshidrates.

▶ Estas marcas indican que Toan esta apuntando a un enemigo. Esto significa que aunque se mueva la cámara no le perderá de vista.

▲ Las mazmorras se renderizan en tiempo real con lo que nunca te encontrarás con dos iguales. El mapa se irá revelando a medida que te muevas por las habitaciones, pero si encuentras antes el mapa lo podrás ver todo.

¡ESTÁN EN LAS MAZMORRAS...!

En cada nivel de cualquier mazmorra hay dos items que debes encontrar. Cuanto más rápido los encuentres antes avanzarás en el nivel.



▲ El mapa muestra completamente el nivel en el que estás.

▼ Con esta roca especial puedes ver donde están todos los monstruos y los items. Úsala como un sistema de alerta.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD/DVD	PS2	PORCENTAJE COMPLETADO
VIRGIN?	CAPCOM	SIN DETERMINAR	ACCION/AVENTURA	1	1 CD[illegible]		15%

▲ Una iluminación fantástica, unos diseños de personajes alucinantes y la mejor arquitectura 3D que hemos visto en un juego. ¡No podemos esperar a tener en nuestras manos una copia final!

DEVIL MAY CRY

Nuestras primeras impresiones del próximo éxito de Capcom

Desde el último número, donde os adelantábamos este juego, no hemos hecho otra cosa que esperar a tener en nuestras manos una beta de Devil May Cry. Aparte de habernos dejado asombrados el vídeo que habíamos visto, el saber que en este juego esta involucrado Shinji Mikami, el creador de Resident Evil, no hace más que añadirle aún mas categoría a este título.

El juego comienza con el personaje principal, Dante, corriendo montaña arriba por un camino. Una vez que llega al castillo, la lucha se desata y nos conduce a través de unas cuantas habitaciones que inicialmente estaban cerradas. Para conseguir abrir las puertas Dante deberá utilizar la energía de los espíritus que ha ido acumulando mientras daba buena cuenta de los enemigos.

Contamos con un medidor que aparece en la pantalla y que se va incrementando a medida que vamos derrotando a los enemigos que nos cierran el paso. Una vez que está al máximo, Dante puede transformarse, temporalmente, en un demonio. En esta forma, podrá hacer gala de distintos poderes, dependiendo estos de la espada que portase antes de la transformación. También es posible recurrir a la barra de energía aunque no esté totalmente llena. En vez de transformarse en demonio, Dante se verá envuelto en una bola eléctrica y verá incrementada su fuerza.

En cuanto al control del personaje, Dante se mueve en cualquier dirección que indique el control analógico (al contrario que los personajes de Resident Evil). También es capaz de saltar desde las paredes para conseguir llegar a zonas más altas y dejarse caer para descender a los niveles inferiores, dotando al juego, en conjunto, de un mayor abanico de movimientos, superior a los que podríamos encontrar en sus primos RE.

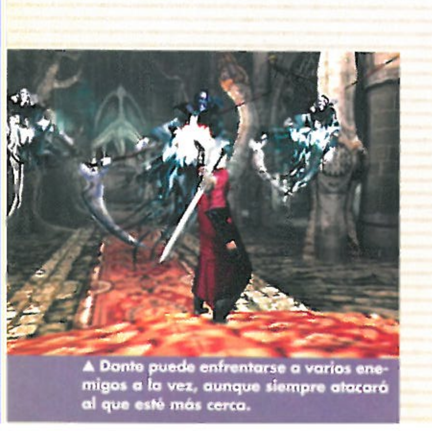
En los ataques básicos, pulsar X hace que Dante blanda su espada. Como ya pasara con los RE, si mantenemos

Enemigos de miedo

Dante se enfrentará con una gran variedad de monstruos, espectros y demonios en su aventura.



▲ Estos fantasmas parecen ser uno de los enemigos más importantes del juego.



▲ Dante puede enfrentarse a varios enemigos a la vez, aunque siempre atacará al que esté más cerca.

pulsado R1 empuñará su pistola, disparándola cuando pulsemos X. Si presionamos adelante cuando estamos atacando a un enemigo con la espada, inflingirá un potente golpe con la misma; pulsando atrás Dante volverá a arremeter con la espada, pero esta vez elevará la trayectoria del golpe. Como consecuencia de esta combinación de ataques, los enemigos saldrán literalmente volando, lo que le permitirá a Dante la oportunidad de disparar contra blancos aéreos en movimiento.

Las texturas del juego, la iluminación y los efectos especiales nos han parecido muy buenos. De hecho, el juego está rozando el detalle de la prerrenderización de los entornos en tiempo real. DMC está utilizando música dinámica, con lo que el impresionante combate, al estilo Matrix, cobra mas fuerza cada vez que Dante comienza una lucha. El sistema de cámara es muy similar al utilizado por Resident Evil: Code Verónica, dado que cada habitación se ve desde una perspectiva predeterminada, pero por suerte, se va amoldando al movimiento de Dante mientras está peleando.

Estamos gratamente impresionados por lo que hemos podido jugar de Devil May Cry, y creemos que se va a convertir en un gran juego. No te preocupes, tendrás la posibilidad de disfrutar de una demo de este increíble juego que se incluirá con Resident Evil Code: Verónica X. Te mantendremos informado según vayan sucediéndose los meses.



▲ Incluso las zonas exteriores en el juego cuentan con un nivel de detalle tan alto como el del interior del castillo.

El soplo

Devil May Cry se presenta como un paso adelante en la evolución del género del survival horror.

WORK IN PROGRESS

Echando un vistazo a estos bocetos puedes darte cuenta del trabajo tan elaborado que llevan los escenarios. Gracias al fabuloso motor 3D alucinaremos con ellos en el juego donde Dante se desenvolverá con total libertad.



▲ El aspecto y el tema principal del juego (especialmente el castillo) tienen un ligero sabor a Castlevania, pero...¿Cuándo has visto a Belmost usar un par de semiautomáticas?

"Estamos gratamente impresionados por lo que hemos podido jugar de Devil May Cry - se va a convertir en un gran juego"

PSM Punto de mira

Una radiografía del juego en acción.



◀ Los chicos malos en este juego son realmente escalofriantes. Esta especie de marionetas son los primeros enemigos que te encontrarás. Bajan del techo en manadas, y tratarán de colgar a Dante si no se anda con cuidado.

▶ Desde el momento en que pulsas el botón Start, Dante se mueve con una suavidad pasmosa. Es un personaje con una pinta estupenda, empuñando sus dos pistolas y su espada gigante y con ese abrigo que sería la envidia de los fans de Prince.

◀ Los fondos de los escenarios cuentan con un altísimo nivel de detalle creando una atmósfera escalofriante.



EL HÉROE

Dante es un investigador sobrenatural que ha descubierto que las fuerzas del infierno han preparado un ataque contra la humanidad. Como hizo su padre antes que él, se encargará de devolverles a las profundidades de las que nunca debieron salir.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD/DVD	PS2	PORCENTAJE ANALIZADO
SONY	POLYPHONY DIGITAL	JUNIO 2001	CARRERAS	1-6	1 CD		70%

GRAN TURISMO 3

Detrás del volante de uno de los juegos de PS2 más esperados

Moviéndose a 60 frames por segundo, la última entrega del juego de carreras de Sony tiene un gran impacto visual. Por citar algunos de sus puntos fuertes en el apartado gráfico, podemos hacer mención a las texturas de alta resolución que mantienen toda su calidad aún acercándote todo lo posible a las mismas. Las reflexiones en tiempo real llegan a tal grado que podrás ver el reflejo de tu propio coche en el parachoques del vehículo que va por delante de ti, y por supuesto los mejores árboles que hemos visto jamás en un videojuego. Por supuesto el modelado de los coches es tan bueno como cabría esperar de las capacidades de PS2 y en la versión que hemos analizado se incluían ruedas totalmente en 3D con un detalle tan exacto que se podía apreciar como los frenos de disco se calentaban y se iban enfriando cuando entrábamos a una curva cerrada. Así es de detallado el juego que os comentamos.

▲ Fíjate en los frenos de disco de este coche. Están al rojo vivo, como ocurre en la realidad.

Gracias al gran número de cálculos físicos realizados en comparación con GT2, la conducción se hace más natural y, hablando en términos gráficos, te deja con la boca abierta. La manera en la que los neumáticos van levantando el polvo del asfalto es súper realista, además de haber incluido nuevos efectos de sonido, entre los cuales podrás escuchar el pequeño efecto de una carretera no del todo llana sobre los amortiguadores de tu coche.

Hablando del audio del juego, cabe decir que en esta beta sí hemos podido disfrutar de lo que de verdad será el sonido del juego final. En demos anteriores que os habíamos analizado, el sistema de sonido utilizado empleaba efectos de sonido de GT2, que aunque daban una buena sensación, no era lo que íbamos a encontrar en las tiendas con GT3. Gracias al potente proce-

¿ES REAL O ES GT3?

Olvida los árboles y los reflejos de "lata" de otros juegos de carreras. Esto es completamente real. No hay truco, el modo repetición te dejará loco.

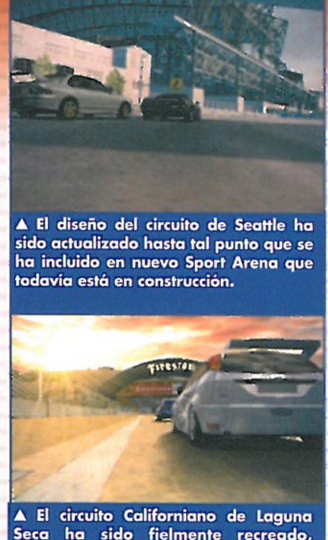


▲ ¿Por qué no todos los programadores consiguen sacarle tanto partido a la PS2...?

▲ Si te gusta correr rápido agresivo y detallado, estas en tu derecho. GT3 te lo brinda. Sinceramente señores de Sony: si han dicho que GT3 sale en verano, no nos hagan esperar más o nos vamos a enfadar.

sador de sonido de PS2, el juego utiliza múltiples capas de efectos de sonido para cada coche, lo que hace posible percatarse de hasta el más mínimo detalle. Abre gas a fondo cuando estás tomando una curva y escucha el aullido del motor. Los sonidos utilizados para cuando entras cruzado a una curva y tus neumáticos empiezan a derrapar son simplemente asombrosos. Es tal el detalle que incluso podrás oír el viento contra el coche.

Sony aún no ha confirmado la fecha definitiva para su lanzamiento, pero por lo que hemos visto y jugado, los aficionados a las carreras están de verdadera enhorabuena. Esperemos que salga pronto y lo someteremos a un exhaustivo examen.



▲ El diseño del circuito de Seattle ha sido actualizado hasta tal punto que se ha incluido en nuevo Sport Arena que todavía está en construcción.

▲ El circuito Californiano de Laguna Seca ha sido fielmente recreado, aunque estos coches de rally quedan un poco pequeños en este entorno.

El soplo

Con el añadido de efectos climatológicos super realistas, este título está llamado a convertirse en el más impresionante juego de carreras jamás programado.

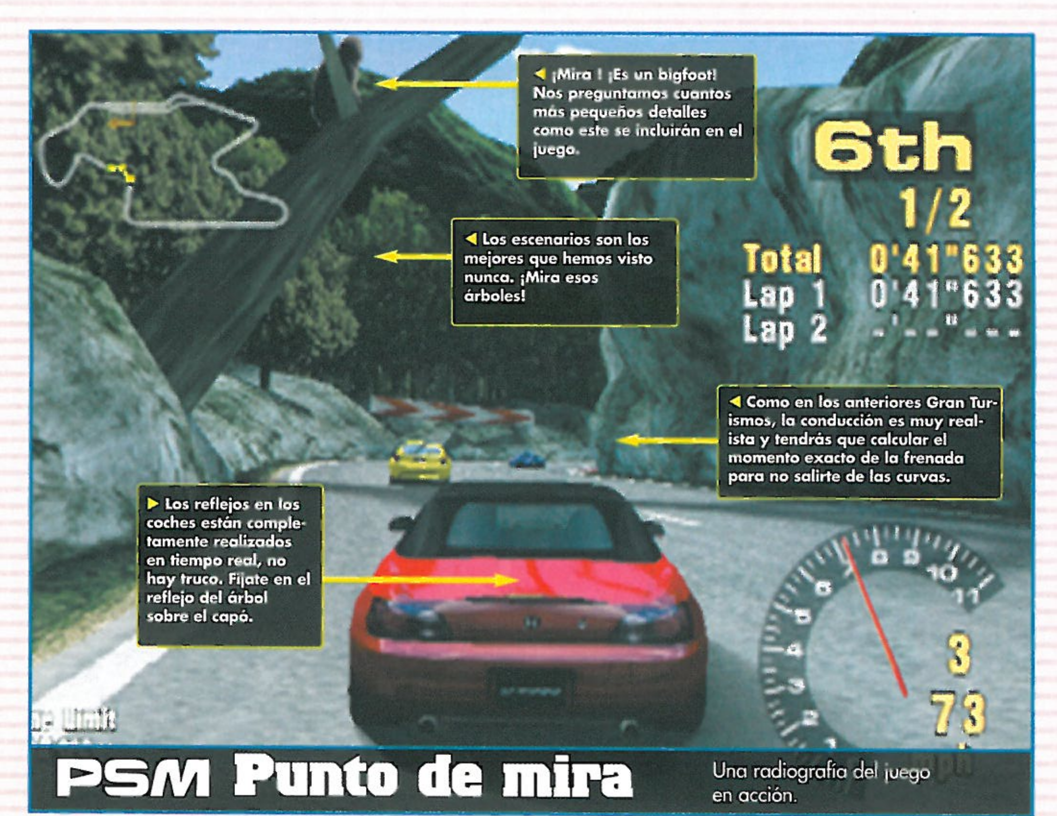
¡¡ME MUERO POR TUS CURVAS!!

Sony nos ha pasado la lista completa de los coches que aparecerán en GT3. Como no tenemos revista suficiente para ponerlos todos, aquí tenéis algunos de los más alucinantes.



▲ 1: La variante de carreras del NSX de Honda. 2: El Mustang SVO. 3: El increíble S2000 de Honda. 4: El super ligero Lotus Elise.

"En comparación con GT2, la conducción se hace más natural y, hablando en términos gráficos, te deja con la boca abierta"



PSM Punto de mira Una radiografía del juego en acción.

LAS PISTAS

Nos morimos de ganas de ver las nuevas pistas que se desarrollan en las calles de Marruecos y Tokyo. De momento, aquí tienes una muestra de como se ven algunas de las que ya salían en GT2.



▲ Fíjate en el Coliseo, evidentemente estas en Roma. ¿Aparecerá Russell Crowe vestido de gladiador? sería la caña...

▼ Los circuitos ovales te permitirán exprimir al máximo la velocidad punta de tu coche.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD/DVD	PORCENTAJE ANALIZADO
SONY CE	NAMCO	VERANO 2001	PLATAFORMAS	1	1 CD	80%

▲ Klonoa puede que sea una de las últimas mascotas de la era PlayStation, pero creednos que con este título para PS2 se va a ganar el derecho a ser una de las más importantes del nuevo milenio.

KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

El segundo plataformas indispensable para PS2

Casi al término de este número, hemos recibido un agradable regalo de los señores de Namco. No esperábamos que nos llegara una demo jugable de Klonoa 2, así que sin perder ni un momento nos pusimos a probarla. Después de haber probado la demo, y con una felicidad inusitada, escribimos esta incubadora.

La demo está compuesta de dos niveles independientes, cada uno mostrando un modo de juego diferente. El primer nivel recuerda a lo que pudimos ver en el primer juego, pero también incluye unas cuantas sorpresas. Klonoa tiene, lo que parecen ser puyas o mofas, pero todavía no sabemos el uso exacto de las mismas o por qué están incluidas en el juego. La otra gran novedad son los gigantes cañones que pueden desplazar a Klonoa por el aire o por las vastas áreas que pueblan el juego, siempre y cuando salte en ellos. Las vistas que se observan en nuestros alocados saltos e incursiones aéreas, son cuanto menos, fascinantes.

En el otro nivel incluido en la demo veremos a Klonoa surcando un río y saltando cataratas. Si pulsamos los gatillos del mando, podremos hacer que nuestro héroe realice varias filigranas, como giros de 360 grados. También puede utilizar el doble salto con un enemigo cercano y así acceder a rampas en niveles superiores o superar obstáculos.

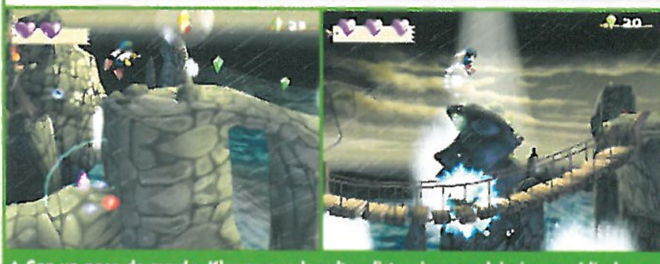
Parece que Klonoa 2 va a ser otro



▲ Mas te vale no padecer de vértigo cuando juegues con este título.

El doble salto

Si cazas un enemigo con tu anillo, puedes efectuar un doble salto aprovechándote de él para llegar a las gemas y `lataformas más altas.



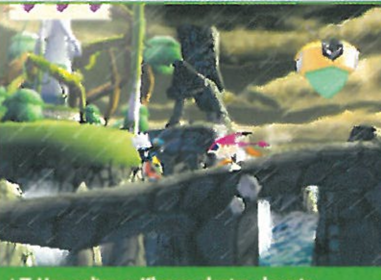
▲ Con un poco de ayuda, Klonoa puede saltar distancias que dejarían en ridículo a los mejores atletas olímpicos.



PSM Punto de mira Una radiografía del juego en acción.

LOS CAÑONES

Una nueva habilidad de Klonoa en esta continuación consiste en usar estos extraños cañones que lanzarán a nuestro amigo por los aires haciéndole alcanzar grandes velocidades y alturas.



▲▼ Haz saltar a Klonoa dentro de este cañón y prepárate a disfrutar de una divertida cabalgada por los cielos.



"Creemos que Lunatea's Veil será tan divertida como el original, incluso puede que más"

ejemplo de jugabilidad en vez de gráficos. Pero claro, esto no quiere decir que el aspecto del juego sea malo. Gráficamente el juego está bien, pero no llega al nivel de detalle y realismo que poseen Gran Turismo 3 u Onimusha. De hecho, parece ser que el juego va en una dirección totalmente opuesta y da la impresión de ser un dibujo animado interactivo más que otra cosa. Las texturas con simples, pero coloristas y los personajes tienen ese estilo de dibujo animado al que antes hacíamos referencia.

Por desgracia, a pesar de la calidad del primer título, Klonoa no fue un éxito de ventas. Puede que se deba a que la mayoría de jugones nunca oyeron hablar de él. Esperamos que este aspecto cambie con la secuela. Aunque solo hemos visto esta pequeña demo, creemos que Lunatea's Veil será tan divertida como el original, incluso puede que más, algo que los fans de las plataformas hemos de agradecer y esperar con impaciencia.



▲ Si golpeas las rampas justo al lado de la derecha, te lanzarán por el aire durante una corta distancia donde podrás realizar acrobacias.

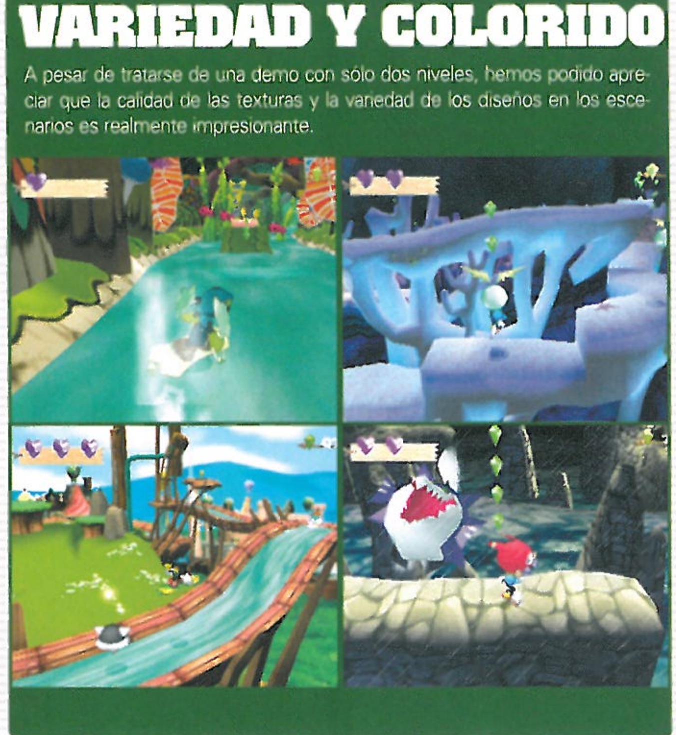
▲ Estas pequeñas corrientes de aire te elevarán durante un corto periodo de tiempo. Son muy útiles para alcanzar áreas muy altas.

El soplo

Los gráficos con un aspecto de dibujo animado y el sistema clásico de juego harán que Klonoa 2 cautive a los usuarios de PS2.

VARIEDAD Y COLORIDO

A pesar de tratarse de una demo con sólo dos niveles, hemos podido apreciar que la calidad de las texturas y la variedad de los diseños en los escenarios es realmente impresionante.



DISTRIBUIDOS	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD-DVD	VERSION ANALIZADA
VIRGIN INTERACTIVE	INTERPLAY	PRIMAVERA	SHOOTER	1	1 CD	75%

MDK 2: ARMAGEDDON

La segunda parte de MDK se pasea por PS2

Aunque el primer MDK nos dejó un poco desilusionados, la versión que se desarrolló para Dreamcast de MDK 2 sorprendió a la mayoría con su estilo de juego tan adictivo, sus interesantes personajes, los entornos que poblaban y sus cuidados gráficos.

Incluso si Interplay no se ha molestado mucho en mejorar la versión de Dreamcast para traerla a nuestro sistema, podemos decir que los usuarios de PS2 podemos sentirnos afortunados. A pesar de todo, Interplay ha decidido mejorar un gran juego realizando algunas correcciones y añadiendo algunos detalles.

En primer lugar, la versión para PS2 se irá a 60 FPS, haciendo que el movimiento y el apuntar a los enemigos no tenga ningún tipo de pega. Las texturas podrán aparecer con formas más definidas y más realistas. Por último, se añadirán al conjunto más niveles.

Para aquellos que no les resulte familiar MDK 2, el juego comienza asumiendo el papel de Kurt. El atuendo del héroe está compuesto por un traje negro, que le permite volar, camuflarse y realizar funciones de francotirador, para alcanzar a los enemigos desde lejos. Según vayas avanzando en el juego, necesitarás la ayuda de dos compañeros de Kurt: El Dr. Fluke Hawkins y Max. El doctor le ayudará a resolver determinados puzzles, mientras que Max (un perro de armas tomar) se centrará más en la acción.

Con el increíble diseño de los niveles, tres personajes principales totalmente distintos entre sí, interesantes puzzles y armas muy destructivas, MDK 2 promete hacernos pasar un buen rato. Como siempre, ya os comentaremos más de este juego en futuros números.

FANTÁSTICOS MINI-JUEGOS

Antes de comenzar un nuevo nivel, podrás observar una nueva secuencia CG y después probar suerte con los diferentes mini-juegos que hay.



▼▲ Max llega a la base enemiga sembrando la destrucción, eso sí, luego toca esquivar el contraataque enemigo.

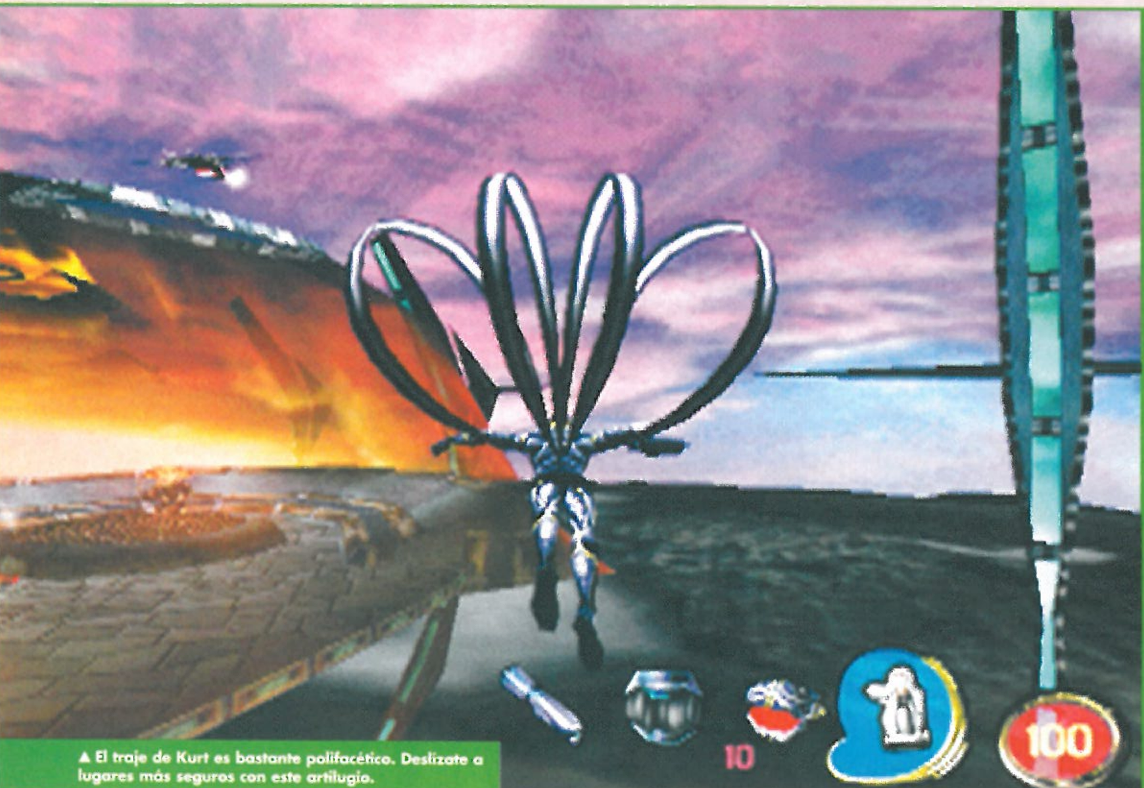


El soplo

No puedes estar equivocado si te acompaña un perro con tal arsenal destructivo, y además contando con la ayuda inestimable del doctor.



▲ Con cuatro armas siempre a punto, no hay enemigo que le dure mucho a este can.

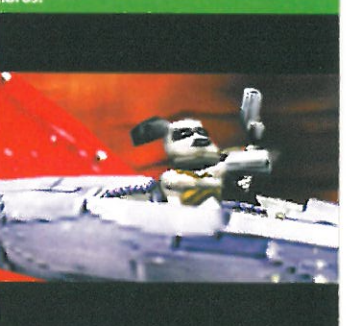


▲ El traje de Kurt es bastante polifacético. Deslízate a lugares más seguros con este artilugio.



▲ La habilidad mental del doctor hará que resolver puzzles sea mucho más fácil.

▼ Los fans del cómic se verán recompensados, ya que partes de la historia están sacadas de los libros.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD-DVD	PS2 VERSION ANALIZADA
PROEIN	PYRO STUDIOS	VERANO	ESTRATEGIA/AVENTURA	1-2	1 CDR	70%


▲ Commandos 2 combina entornos en 2D con elementos poligonales, un curioso cóctel.

COMMANDOS 2

Las tropas aliadas invaden PS2

Gracias a los éxitos cosechados en PC, se ha planeado llevar la guerra de Commandos a PS2. Los jugadores tomarán el control de un grupo de tropas aliadas durante la Segunda Guerra Mundial, y con dicho comando deberán realizar con éxito las 12 misiones, a cuál más complicada, que les han encomendado. Cada integrante del comando tiene diferentes habilidades, tenemos un francotirador, un experto en explosivos y así hasta completar el número total de hombres bajo nuestro mando. El que cada uno posea una habilidad diferente se debe a que, según la situación, tendremos que elegir qué soldado utilizar.

El manejo del juego es en tercera persona, lo cual ayuda a tener una visión clara del entorno que nos rodea, además de poder ampliar las zonas del campo de batalla que más nos interese en cada momento. También se podrá rotar totalmente la vista de la cámara, pero está limitado a cuando nos encontremos bajo el agua o dentro de un edificio.

Con un alto grado de detalle visual que rivaliza con la versión de PC, un buen y sencillo interface y unos controles muy intuitivos, Comandos 2 puede ser el juego que lleve la emoción de la estrategia a las masas. Y si cumple este objetivo con éxito, podremos empezar a ver más juegos de estrategia en el mundo de las consolas.


▲ Cada comando tiene una misión determinada.

▲ La cantidad de detalle que hace gala el juego es simplemente asombrosa.


▲ Podremos conducir una gran variedad de vehículos.

El soplo

Con un gran grado de detalle y un control muy intuitivo, este podría ser el juego que rompiera las barreras de la estrategia y llegue a la mayoría de la gente.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD-DVD	PS one VERSION ANALIZADA
POR DETERMINAR	POR DETERMINAR	POR DETERMINAR	ACCION	1-2	1CD	95%

METAL SLUG X

La acción a la vieja usanza ataca de nuevo

▲ Acaba con los grupos de enemigos a base de granadas.

Esto es un regalo para una consola que no está habituada a recibir juegos de acción n 2D, y mucho menos los buenos. Metal Slug X es, en esencia, un Metal Slug 2 con unas cuantas mejoras, en el plano superficial.

Nos encontraremos con nuevos ítems y armas, y como no, con nuevos enemigos y animaciones de los personajes. Por desgracia, estas pequeñas mejoras no se han visto extendidas hasta el entorno gráfico, Metal Slug X es idéntico a la versión de Neo Geo.

Para aquellos que nunca hayan oído hablar de la serie, Metal Slug X es un frenético juego de acción con un control muy sencillo. Básicamente tendrás que abrirte camino entre las hordas enemigas a tiro limpio, llegando a un jefe final que tendrás que destruir. Tendrás un amplio surtido de armas y vehículos que podrás utilizar, incluyendo lásers, lanzallamas, tanques, camellos y aviones. El control y el estilo de juego es el punto fuerte de Metal Slug X. Como de costumbre, ya os comentaremos más de este juego.

El soplo

Este es uno de los juegos a la vieja usanza, con acción rápida y de fácil manejo. Prepárate para el combate.



▲ Los gráficos te pueden parecer un poco flojos, pero el punto fuerte de este juego es la jugabilidad.



▲ Echa un vistazo al puente.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD-DVD
ACCLAIM	ACCLAIM	JUNIO	CONDUCCION	1-2	1 CDR

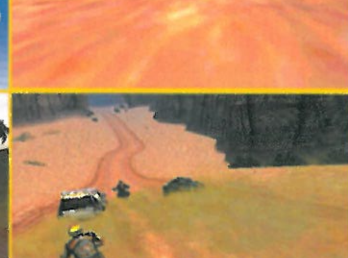


VERSION ANALIZADA 50%

▲ Las reacciones de los vehículos serán muy similares a la realidad.

IMPACTANTE A LA VISTA

Una de las mejores cosas que tiene PS2 es que todos los juegos se ven de lujo. Este juego, sin embargo, se ve mucho mejor que el resto.





▲ El trabajo que se está haciendo con los escenarios es digno de elogio.

PARIS-DAKAR RALLY

Acclaim nos trae el rally más prestigioso a PS2

Bien, parece ser que PlayStation 2 se está convirtiendo en el sistema a elegir por los amantes de los juegos de carreras de todo terrenos. Los jugones ya pudieron disfrutar con Smuggler's Run, un buen juego que incluía un concepto original. Test Drive Off-Road-Wide y 4x4 Evolution deberían estar disponibles en breve. Acclaim, que no quiere perder su lugar en la industria de los videojuegos, está preparando su incursión en este mundo, y para hacerlo ha elegido Paris-Dakar Rally.

El juego está basado en la carrera internacional que se celebra cada año y que recorre 10.000 kilómetros desde Francia pasando por España y acabando en África. Lo más interesante de Paris-Dakar Rally es el hecho de que no te ves limitado a conducir vehículos todo terreno, si no que, al igual que en el rally, tendrás la posibilidad de conducir distintos tipos de motos y camiones, lo que añade un mayor desafío al conjunto.

Aunque está desarrollado por Broadsword Interactive, la compañía responsable del juego de carreras para Dreamcast Spirit of Speed 1937, que pasó sin pena ni gloria; las escenas que hemos visto por ahora, nos hace albergar la esperanza de que han subido el nivel. Está previsto que esté disponible para este verano, lo que a buen seguro aprovechará Acclaim para poner a punto el juego respecto a sus competidores y así alzarse con la primera posición. Aunque claro, solo tiempo dirá quien consigue llegar a la meta en primer lugar, pero de una cosa estamos seguros, los usuarios seremos los ganadores. En próximos números os iremos comentando más sobre este título.

El soplo

Aunque los detalles sobre el control y manejo del juego son escasos, las imágenes que hemos visto nos hacen querer más.

▼ Los desarrolladores han prometido que los oponentes supondrán un desafío pero superable, algo que es de agradecer en estos juegos.





▲ Aquí puedes observar algunos de los diferentes vehículos que podrás conducir en este juego. Podrás llevar desde camiones hasta Quads.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD-DVD	VERSION ANALIZADA
VIRGIN	CAPCOM	2º CUATRIMESTRE	ACCION AVENTURA	1	1 CD	PS2 — 80%

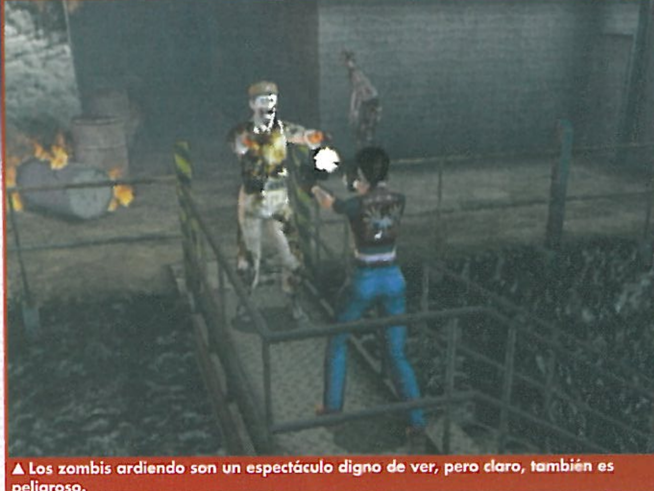


Los diferentes personajes

Claire, Steve y Wesker están relacionados, de una forma u otra, entre ellos, sobre todo Claire y Steve.



▲ Por suerte, Capcom ha prometido explicar algo más sobre el personaje de Wesker.



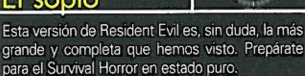
▲ Los zombis ardiendo son un espectáculo digno de ver, pero claro, también es peligroso.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

El mejor Resident Evil llega a PS2

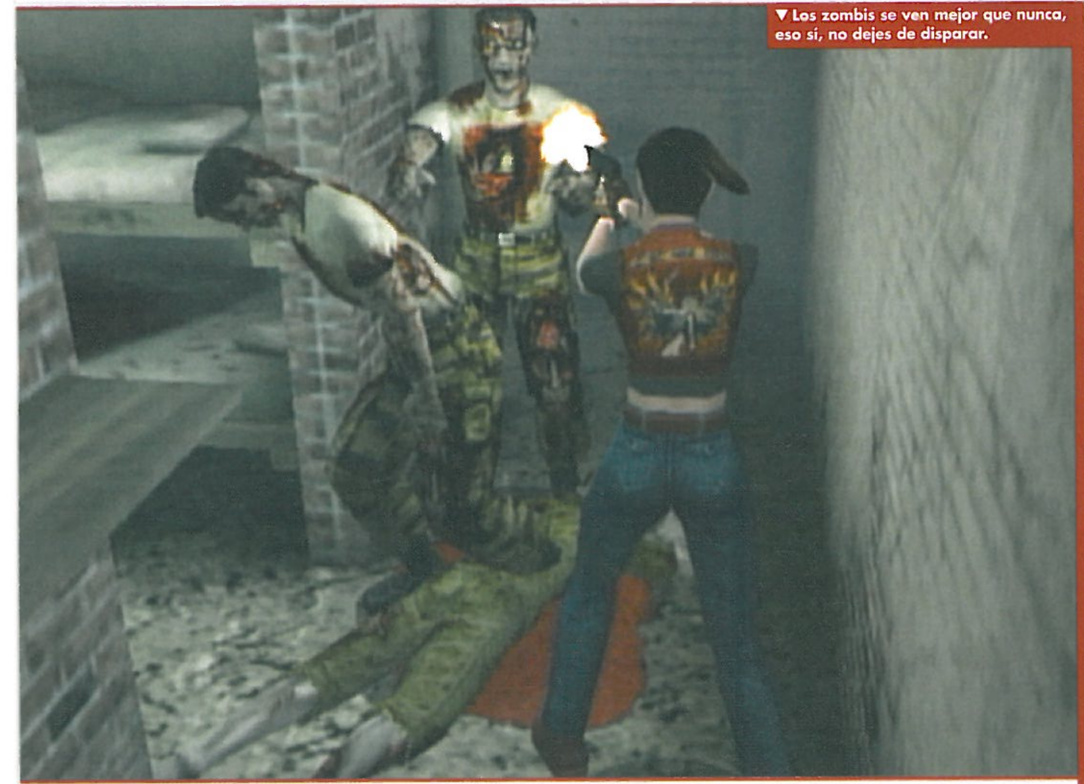
Los usuarios de Dreamcast fueron agraciados con la mejor versión de Resident Evil realizada hasta la fecha, pero ahora, los que tenemos una PS2 podremos disfrutar de una versión mejorada de este juego, llamado Code Veronica X.
Esa pequeña X incluida al final del título nos indica que se han añadido nuevos elementos de juego y unos cuantos extras, todos ellos exclusivos de PS2. Puede que a simple vista no se note, pero por las imágenes que hemos visto, Veronica X parece que ha recibido un pequeño lavado de cara; los gráficos parecen más definidos y las texturas algo más claras. Capcom ha mejorado el conjunto con unos cuantos giros interesantes, haciéndolo un poco menos enigmático.
Comenzamos la historia como prisioneros en una isla de Umbrella destinada a la investigación. Cuando un desgraciado accidente libera la poderosa biotoxina con que se estaba experimentando, la muerte se abalanza sobre la isla, dejando a Claire sola ante el peligro. Tendrá que resolver puzzles, acabar con zombis y otras horrendas mutaciones, con un variado arsenal, y resolver el misterio de Veronica.
La modificación más notable en la historia se notará en la oscura y extraña figura de Wesker. Aunque todavía no tenemos mucha información al respecto, sabemos que Capcom va incluir 10 minutos sobre Wesker, lo que arrojará algo más de luz a la sinuosa historia.
Los extras a los que nos referíamos más arriba todavía están siendo estudiados por Capcom, por lo que no podremos informaros de ellos hasta futuras ediciones. Sin embargo, Capcom ha dicho que una demo jugable de Devil May Cry vendrá incluida con Veronica X. ¿Necesitas alguna razón más para esperar con impaciencia este título?





El soplo

Esta versión de Resident Evil es, sin duda, la más grande y completa que hemos visto. Prepárate para el Survival Horror en estado puro.



▼ Los zombis se ven mejor que nunca, eso sí, no dejes de disparar.



▼ La variedad de armas de Code: Veronica X es increíble, no falta de nada.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	Nº DE JUGADORES	CD-DVD
UBI SOFT	RED STORM	MAYO	1ª PERSONA	1	1CD

PSone — VERSION ANALIZADA — 85%

ROGUE SPEAR

La secuela de uno de los juegos más rompedores de PC

El primer juego, Rainbow Six para PC sentó las bases para el combate basado en equipos, pero por desgracia, parece que se olvidaron de algo cuando lo llevaron a PSone. Es más, Rainbow Six llegaba a ser malo, sí, nunca creí que lo diría de este juego, pero es así. Sin embargo, parece que Red Storm ha aprendido de sus errores, y ha confiado el desarrollo de este juego a los responsables de la fabulosa versión que se realizó para N64.

Pero la cosa no se queda ahí, ya que con Rogue Spear parece que podemos estar ante el mejor primera persona de PlayStation, mejor incluso que MOH Underground. Aunque los dos son juegos en primera persona y comparten algunos detalles, suponemos que todo el mundo se dará cuenta que una comparación directa entre ambos títulos, no sería justa, ya que Rogue Spear es mucho más envolvente y estratégico.

Como líder de un grupo anti-terrorista, debes dirigir los distintos equipos bajo tu mando para conseguir un objetivo específico. Planificar el asalto con algo de vista será lo más importante, ya que la correcta elección de hombres, equipamiento y armas para las distintas tareas, será vital para poder cumplir el objetivo. Esto quiere decir que a cada miembro del equipo tendrás que asignarle el arma y los ítems que mejor se adapten a su función. Por ejemplo, asignar un PSG-1, rifle de precisión, a alguien con bajo nivel de francotirador, sería una tontería, al igual que asignar un kit de desactivación de explosivos a alguien que no sea bueno en estas lindes.

Tendremos unas 20 misiones, con situaciones tan dispares como salvar rehenes o infiltrarse en la mafia rusa. Gracias a la variedad de armas, tus nociones de estrategia y tu pericia como jefe de un grupo anti-terrorista podrás salvar al mundo de la amenaza que se cierne.



▲ Los rehenes son muy importantes, protégelos a toda costa.

¡qué bien se ve!

Los gráficos son impresionantes. El detalle de los personajes, las animaciones y la variedad de entornos parecen sacar lo mejor de PSone.



▼▲ La calidad de las texturas realza el detalle y realismo del entorno y los personajes.



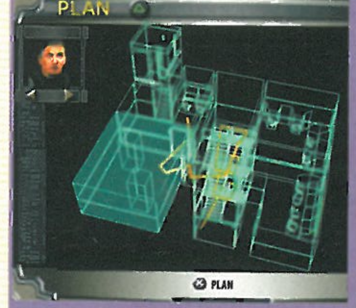
El soplo



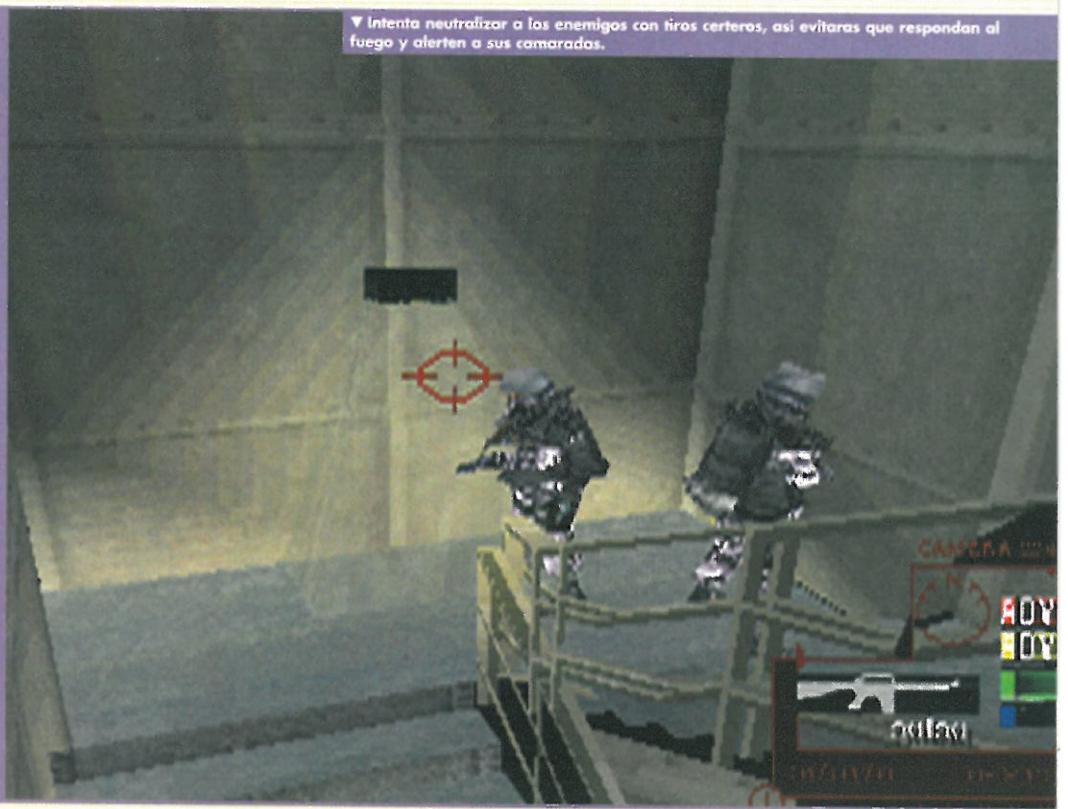
Rogue Spear nos ofrece el mejor juego táctico en equipo que recordamos. Salvar al mundo está en tus manos



▲ Acabar con los enemigos de manera rápida y silenciosa es la base del éxito de la misión.



▲ Una buena planificación de la misión es importante para minimizar las bajas. El trabajo en equipo puede evitarte una carnicería.



▼ Intenta neutralizar a los enemigos con tiros certeros, así evitarás que respondan al fuego y alerten a sus camaradas.



A examen

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos

Square dice adios a nuestra querida consola gris de la mejor manera que podía hacerlo, ofreciéndonos el juego más alucinante que jamás se haya programado. Nos vemos en PS2...

pg.52

Final Fantasy IX

1 jugador 1x

Distribuidor Eidos/Proein
Desarrollador Bungie
Fecha de salida Disponible
Tipo Acción

PS2



▲ Aunque son gráficos planos, la sensación de profundidad es muy alta y el movimiento muy suave.



▲ Entre misión y misión hay animaciones de estilo manga generadas por el mismo motor del juego, en lugar de secuencias FMV.
▼ Al principio del juego dispones de unas sesiones de entrenamiento bastante útiles.



Oni

La acción más jugable llega a PS2

Como ya os comentamos en números anteriores, todo llega, y por fin hemos tenido en nuestras manos una copia de review para poder sacar todo el jugo a este título. Lo primero que nos llama la atención es la estética manga que envuelve al título, lo cual hizo que asemejase el juego a un cómic interactivo de Dominion o Patrulla Especial Ghost, posiblemente os suene más si os digo Ghost in the Shell. Bueno, ya veo los primeros bostezos, no os preocupéis, que no voy a sacar la vena Otaku. Bueno, sigamos con el examen, vamos con el argumento del juego, que por desgracia, no es tan profundo como pueda ser un MGS o juegos similares. Estamos en el año 2032 y tenemos el honor de controlar a una integrante del TCTF, Technology Crimes Task Force, llamada Konoko. El juego comienza investigando la desaparición de una persona, y como de costumbre, seguirá con la investigación hasta el final, hasta que consiga desmantelar el sindicato del crimen que está instaurado. A medida que vaya avanzando en las 14 misiones que conforman el juego, irá descubriendo aspectos de su vida y su pasado que hasta entonces le eran desconocidos. Como os había advertido, el guión podría haberse mejorado, pero claro, ¿Qué hace grande a un juego? Está claro que todos sabemos la respuesta, un gran argumento y control intuitivo y sencillo son la mezcla ideal, pero como de costumbre, es difícil encontrar un juego que cumpla ambos requisitos.

Por suerte para nosotros, Oni cumple el segundo, tiene un control muy sencillo, manejable y rápido. Supongo que todos nos hacemos una idea de lo que sería manejar a una agente del TCTF, estará entrenada en el manejo de todo tipo de armas y una experta en la lucha cuerpo a cuerpo. Pues si has pensado eso, bien, acertaste, ya que el arsenal del que podemos hacer uso en el juego es muy variado, desde simples pistolas y fusiles, a lanzacohetes y acumuladores láser. Suena bien, ¿Verdad? Pues no es todo de color de rosa, ya que dispondremos de muy poca munición, por lo que es aconsejable guardarla para los encuentros con grupos de enemigos. Otra cosa que han implementado los señores de Bungie, y me parece un acierto, es que cuando empuñamos un arma, nos limitará el movimiento, es decir, si corremos con una pistola en la mano, no lo notaremos y avanzaremos igual de rápido que cuando vamos desarmados; ahora bien, si esgrimimos un fusil de asalto, veremos que nuestra velocidad disminuye, así como tardaremos más en girar. Esto lo veréis acentuado con grandes armas, como la que porta el jefe del tercer nivel. Por todas estas razones, Konoko es una experta en la lucha cuerpo a cuerpo. Con un sencillo juego de destellos provocados por los golpes inflingidos al contrario, podremos saber la cantidad de daño que le hemos hecho, si ha parado el ataque, o si le hemos dejado fuera de combate. Todas estas pesquisas se explican con detalle en el entrenamiento obligatorio de los miembros del TCFT. Para acabar con el control, diremos que al ser un juego en tercera persona, un analógico controla el movimiento de Konoko, y el otro, su orientación, que de paso nos sirve para orientar la visión de la cámara. Je je, ya veo al listillo de fondo preguntando que pasa cuando giramos la cámara estando cerca de la pared. Bueno, en algunos juegos la cámara "trepaba" literalmente por la pared, aquí se ha pulido algo más este aspecto, y la cámara "traspasa" los obstáculos, es decir, lo veremos como si de una estructura poligonal con texturas translucidas se tratara. Como siempre, hay una pega en todo, la de este juego es a la hora de apuntar con un arma a un enemigo. Al utilizarse el analógico para estas funciones, no se puede conseguir una sensación de continuidad, por lo que acertar a un enemigo que esté lejos, puede llegar a no ser fácil. Por suerte, cuando el enemigo está cerca y ya le hemos apuntado, el juego activa la función de seguimiento de blanco, y mientras no desaparezca del campo visual de Konoko, podremos disparar tranquilos.

Como no todo en esta vida es control, también podemos hablar de los maravillosos gráficos de que hace gala este juego. La estética manga ya la hemos comentado, por lo que pasamos a los increíbles efectos de luz que hay en el juego. Como hemos comentado, cada vez que nos enzarcemos en una lucha cuerpo a cuerpo, cada vez que demos un golpe a un enemigo un destello nos indicará como de bien lo hemos hecho, pues bien, aunque estos destellos están bien hechos, no tienen nada que ver con el efecto que producen las armas y las marcas permanentes que dejan en las paredes. En este aspecto parece que se



▲ Muro es el líder del "Sindicato" y uno de tus principales enemigos.

Aprendiendo a moverse

A medida que avanzas en la aventura, Konoko aprenderá movimientos especiales y complicados combos.



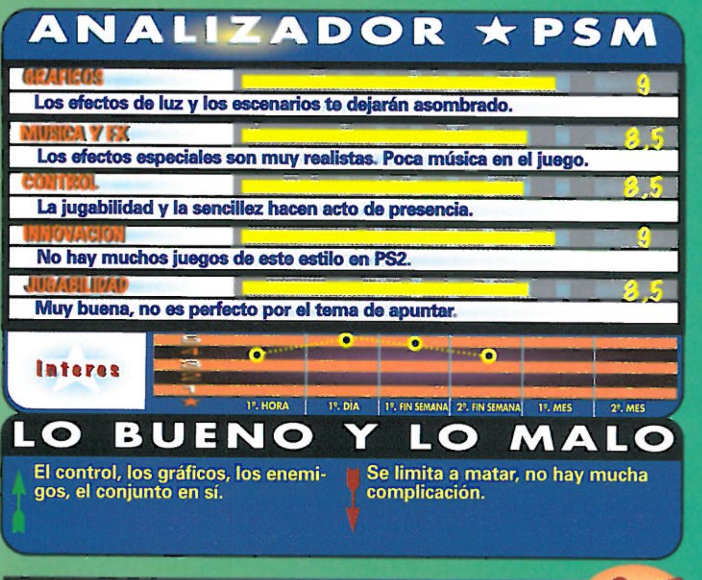
▼▲ El primer movimiento que aprendes es una especie de gancho triple -SHORYUKEN!!!

empiezan a desvelar las capacidades de PS2 y este juego hace uso de ellas. También hay que comentar los enormes escenarios, tanto al aire libre, como dentro de edificios, que nos encontraremos. Se podrá decir, mucho escenario, pero poco detalle, pero no, creo que en este aspecto, los desarrolladores han acertado, ya que en un bloque de oficinas o en un almacén no hay muchas florituras, en cambio los equipos informáticos, cajas y demás útiles que pueblan los escenarios están bien modelados.

En cuanto a la música del juego comentar que brilla por su ausencia, no te irá acompañando habitación por habitación, sino que hará acto de presencia en determinados momentos. Para esto hay todo tipo de opiniones, gente que piensa que este sistema es el acertado y otros que opinan que una buena banda sonora que te acompañe durante tus aventuras es lo ideal. Los efectos especiales son otro cantar. Cada arma tiene su propio y característico sonido, por lo que no te hará falta ver el arma para saber con que te disparan. Los golpes producidos en la lucha cuerpo a cuerpo y las voces de los personajes también están muy logradas, sobre todo algunas frases que te dirán los enemigos como: "tranquila chica, que no quiero hacerte daño". Hablando de enemigos, estos son, dentro de lo que cabe hablar de IA, medianamente inteligentes. Si te ven y no pueden acabar contigo, huirán a pedir ayuda. Si se encuentran un arma en el suelo la cogerán y te dispararán. Si te encuentras con un grupo de enemigos, no se pondrán en fila y te atacarán de uno en uno, sino que te intentarán rodear y no dejarte salir del círculo.

En lo que al juego propiamente se refiere, tendremos que abrirnos paso a golpe limpio en los 14 niveles que lo componen, luchando con un jefe final al termino de cada misión. Esto significa que el único quebradero de cabeza que nos puede dar el juego es que el botón que tenemos que accionar está detrás de una consola, que se nos olvidó mirar. No esperéis retorcidos puzzles como Resident Evil o juegos similares, la única complicación será encontrar los diversos ordenadores para abrir puertas, desconectar campos de energía o recopilar información.

Para los amantes de las intros, decir que ésta, con el toque manga que le ha dado Bungie, es muy buena, y es la única secuencia no interactiva que no se ha creado con el motor del juego. Todas las escenas que surgen antes y después de finalizar una misión están realizadas con el mismo motor, y gracias a la suavidad que tiene, no se nota ningún tipo de salto entre la escena predefinida y cuando tomas el control de Konoko.







VANISHING POINT
CONDUCCIÓN AL LÍMITE

Un juego muy esperado por todos los amantes del motor y de las sensaciones de velocidad y el riesgo llega por fin cargado de un montón de novedades, circuitos y pruebas a superar. Con una gran campaña publicitaria por parte de Acclaim se ha perfilado como un duro competidor de Gran Turismo. Un juego que a primera vista puede parecer uno más en la extensa gama de juegos de conducción, pero que sin embargo sobresale de los demás gracias a su gran jugabilidad y control que lo hacen mucho más real y a su vez divertido y manejable. Un juego dotado de todas las características de los famosos Test Drive y que a su vez combina la adictividad y realismo de Gran Turismo. Una mezcla que ha dado su resultado y que con un poco de imaginación se ha convertido en uno de los mejores juegos de conducción después de GT.

A lo largo del juego tu misión será la de ir cumpliendo una serie de carreras o desafíos que según vas avanzando incrementan en dificultad y en complejidad, con pruebas más difíciles y con adversarios que cada vez te dejarán menos posibilidades de victoria. Uno de los factores que ha caracterizado a este juego ha sido la dificultad a la hora de adelantar a los otros vehículos, ya que la inteligencia artificial es muy elevada, de tal forma que llegar primero a meta es una tarea no apta para cardíacos. En el juego hay que dar un número de vueltas determinadas a cada uno de los circuitos y con cada uno de los coches que hay, esto al cabo del tiempo se hace aburrido, hay que jugar una y otra vez la misma carrera con cada uno de los coches que estén a tu disposición. Mención especial, en este caso, hay que hacer al modo de piloto de pruebas, en el que tendrás que realizar una serie de pruebas y



▲ Saber controlar los derrapes es fundamental.



▲ Vanishing Point incluye un montón de coches que podrás reconocer a simple vista.

acrobacias para superar retos que más adelante te servirán (aparte de para dominar mejor el coche) para obtener algunos extras. Al principio del juego sólo podrás elegir entre dos coches que en realidad no son muy buenos, pero que por lo menos te darán la opción de ganar alguna carrera y sacar mejores carros como el Lotus Elise o el Dodge Viper. Con cerca de unos cincuenta coches para elegir, cada uno con sus características reales y actuales que se ven por la calle. Con cada uno de estos coches hay que ganar tres carreras comunes para que el juego te entregue otro carro y te dé acceso a otro nivel de dificultad. Una vez acabado este evento tendrás la opción de modificar el coche de tal forma que las carreras se conviertan en un verdadero espectáculo para la vista, esquivando coches, dando saltos por las calles de las ciudades más famosas del mundo, adelantamientos de infarto, etc... que te pegarán a tu silla en todo momento.

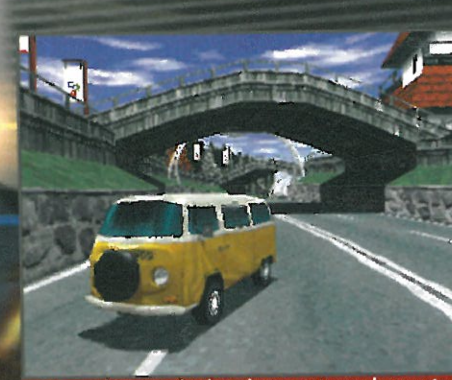
El control de los coches es uno de los mejores que hasta ahora hemos tenido en nuestras manos y con un realismo casi perfecto a la hora de maniobrar en las curvas y adelantamientos, aunque te avisamos que tendrás que adaptarte a él; un control que, para que te hagas una idea, te recordará mucho al ya conocido Test Drive. Todas las opciones de maniobrabilidad son muy buenas y precisas haciendo, si cabe, algo más fácil los adelantamientos, de no ser así el juego sería casi imposible debido a su alto nivel de dificultad y realismo. Los coches pueden volcar, chocarse, estorbarse, etc... todo vale para no ser adelantado.

Tal vez los gráficos a estas alturas dejen bastante que desear, pero en el fondo están bastante bien elaborados y con un detalle aceptable. Los coches y escenarios tienen una buena estructura y casi no se notan los píxels, pero cuando hay muchos coches en pantalla, se ralentizan un poco, casi no se nota, pero lo hace, además tiene el dichoso aliasing que lo hace un poco cutre a la vista del usuario.

Con un montón de coches, carreras para ganar y un control perfecto sobre cada vehículo se convierte en uno de los mejores juegos de conducción después del inigualable Gran Turismo.



▲ Para llegar a conseguir deportivos como este Lotus Elise, debes superar unas cuantas fases primero. No te preocupes, todo llega...



▲ Los coches que circulan alegremente por la carretera están ahí para entorpecer. Aunque con esta VW nos entran ganas de ir a surfear a la playa. ¡Let's go surfing now!...



▲ Desde coches normales de calle hasta este exclusivo Shelby Cobra, con un gran nivel de detalle, todos están en este juego.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8
Los coches están bastante bien, pero se nota mucho el efecto sierra.	
MUSICA Y FX	8
Buena pero un poco rayante.	
CONTROL	10
Es perfecto, ofreciendo un control absoluto sobre todos los coches del juego.	
INNOVACION	6
Este género está muy explotado y no aporta nada nuevo.	
JUGABILIDAD	8
Repetir las mismas pantallas una y otra vez le resta muchos puntos.	



LO BUENO Y LO MALO

▲ La gran variedad de coches que puedes llegar a manejar. El control de los coches es perfecto.

▼ El proceso de conseguir coches y superar pantallas se hace muy repetitivo. La excesiva dificultad para adelantar a los coches que circulan por la carretera.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador | 1x

Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador 3DO

Fecha de salida Disponible
Tipo Acción

PS one

EL CUENTO DE NUNCA ACABAR

Ríete tú de los juegos de la saga Star Wars, que parece que nunca se van a acabar y cuando por fin nos da tiempo a descansar aparece otro. Pues con Army Men ni siquiera tenemos tiempo para coger la primera bocanada de aire, porque nada más saber que van a lanzar un título al mercado nos sorprenden con otro, y es que esto parece el cuento de nunca acabar.

Tras las ya "anticuadas" aventuras de los hombrecillos verdes por tierra, mar y aire (Army Men 3D, Air Attack, Sarge´s Heroes, y más, y más, y más,...), ahora nos llega otra campaña más de los del Sarge contra los hombres de beige (o de kaki, que queda más militar). Más misiones con un arsenal totalmente nuevo de armas y un nuevo parque de vehículos con los que poder luchar.

El juego comienza con una buena presentación en la que podemos observar el desfile victorioso de los nuestros, de los buenos, en uno más de sus enfrentamientos contra el ejército enemigo. Sin embargo los hombres de beige no están dispuestos a permitir muchas celebraciones y ya están preparando un nuevo ataque que hará que los verdes se pongan en marcha de inmediato y las celebraciones se vean truncadas hasta otro momento. Comienza otra nueva batalla. (Esperemos que la sangre no llegue al río. Ja, ja, ¿Captas la ironía?).

El sistema de juego es el clásico de los Army Men. Tienes dos modos para elegir: entrenamiento o inicio de la batalla. El apartado básico del juego es la batalla. Se trata de una serie de misiones que hay que completar cumpliendo los objetivos que nos marquen nuestros superiores. En este caso no manejas toda una unidad sino que estás al mando de un solo soldado, mediante el cual tendrás que llevar a los tuyos sanos y salvos hasta el final y cuidar que no hagan plástico reciclado contigo. Según avances, el nivel de las misiones se va haciendo más complicado y es necesario tener mucha habilidad.

Para aprender o mejorar en las técnicas del combate está el modo de entrenamiento. Es una opción muy variada dividida en dos grandes grupos: armas y vehículos. El entrenamiento de armas te va a permitir familiarizarte con estos instrumentos mediante prácticas en campos militares. El entrenamiento de vehículos consiste en ponerte a los mandos de los medios de transporte que vas a necesitar para acabar con tus enemigos en el combate real.

Las armas que disponemos son cuatro: bazooka, lanzallamas, rifle y tiro con mortero. Las dos primeras son muy divertidas de utilizar y arrasan con todo lo que pillan. Te puedes imaginar lo que supone toda una ráfaga de fuego con el lanzallamas





LOCK'N LOAD

para un pobre hombrecillo de plástico. El rifle y el tiro con mortero son más clásicas en este tipo de juegos.

Dos son los vehículos que vamos a manejar y que suponen una novedad respecto a otros juegos de Army Men: la motocicleta y el tanque. Tanto con la moto como con el tanque vamos a pasar los ratos más divertidos del juego aunque eso sí, no esperemos ninguna maravilla, pues los detalles de realización de estos vehículos son bastante cutres. Aun así, no hay nada como pasar por encima de tus enemigos o machacarles a golpe de manillar.

El apartado gráfico sigue la línea de todos los juegos que hasta ahora hemos visto de esta saga. Se trata de escenarios y personajes bastante bien recreados en su estilo, es decir, al modo de juguetes. En este juego se añaden nuevos vehículos y armas que, en el caso de los primeros, no han sido muy cuidados en el apartado gráfico, y la vista que tenemos de las cosas desde ellos, así como el panel de mandos tienen una apariencia bastante anticuada.

El control es algo complicado al principio pero se le coge rápido el truco, aunque hay botones especiales para cuando utilicemos la moto o el tanque o para las distintas armas que vayamos a emplear. No sólo están las acciones clásicas de correr y disparar, sino que también tendremos que hacer otro tipo de cosas como agacharnos para evitar que la furia del enemigo se descargue sobre nosotros.

Army Men Lock´n Load supone un título muy jugable, no sólo por la diversidad de armas y de nuevos medios de transporte, sino por los diferentes modos de entrenamiento que resultan muy divertidos si no queremos meternos en la batalla de lleno, y por la gran cantidad de misiones que encontramos cuando comenzamos a jugar en serio.

En algunos aspectos de este título encontramos algunas similitudes con el modo de juego de Syphon Filter, es decir, misiones en las que nuestro soldado va por la calle y tiene que hacer frente a todos los disparos que le vienen, tanto desde la misma calle como desde tejados de edificios. Además, también tendremos desarrollar una buena estrategia y valernos de cualquier tipo de objeto en el que nos podamos esconder para evitar que las balas enemigas mermen nuestras fuerzas.

Army Men Lock´n Load es un juego más para la inacabable lista de títulos de Army Men. En esta ocasión, los hombrecillos de verde se presentan con nuevas armas y vehículos. Es realmente divertido ponerse a los mandos de la moto o del tanque, y disparar con el bazooka o el lanzallamas. En lo demás, este juego basado en misiones, sigue la línea técnica de sus antecesores. Ya sólo queda esperar a que salga el próximo título, y refiriéndonos a Army Men no parece que vayan a tardar mucho.



ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Los mismos de siempre, o sea buenos.	7
MÚSICA Y FX	Animación militar a todo trapo.	7
CONTROL	Sencillo en el manejo tanto de armas, vehículos o soldados.	7
INNOVACIÓN	Otra historia más para los mismos hombrecillos.	4
JUGABILIDAD	Nuevas armas, nuevos vehículos, más misiones,...	7,5

Interes

1ª HORA | 1º DÍA | 1º FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

Más misiones para los adeptos. Conducir una moto o un tanque. El bazooka y el lanzallamas.

Esto de Army Men ya empieza a oler ¿no?. El enemigo podía variar.

PUNTUACIÓN FINAL:



1-2 jugadores 1x

Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador 3DO
Fecha de salida Disponible
Tipo Acción
PS one



Omega Soldier

...y duran y duran...

Como si se tratara del popular conejo del anuncio reencarnado en muñeco verde de camuflaje que realiza misiones militares extremas, los chicos de 3DO siguen dándonos la vara continuamente con la aparición de más y más títulos. ¿Quién a estas alturas no conoces a este peculiar grupo guerrillero? Están en todos los sitios. Son una plaga. Seguro que hasta aparecen en tus sueños, en la sopa, debajo de tu cama. Pero es que estos pequeños grandes héroes han calado hondo en la vida de las consolas y los consoleros, y los programadores aprovechan para inundarnos con sus peripecias.

En esta ocasión, nuestro protagonista forma parte del escuadrón Omega, y tu misión, ya sabes, cumplir con todos los objetivos que te encomienden los superiores.

Como suele ser habitual, el juego está acompañado de excelentes escenas de vídeo que conseguirán que te impliques del todo en las misiones. Su realismo y atractivo, están fuera de cualquier critica.

Esta vez dejarás al lado los helicópteros y demás aparatos que sueles usar en otros títulos de la saga, para volver al mando de nuestro protagonista, el que dio éxito a la saga, que tendrá que ir sorteando las habituales amenazas enemigas, a simple golpe de estrategia, "riflazo" limpio, y con el apoyo de las granadas de mano, así como de todo aquello que te vayas encontrando.

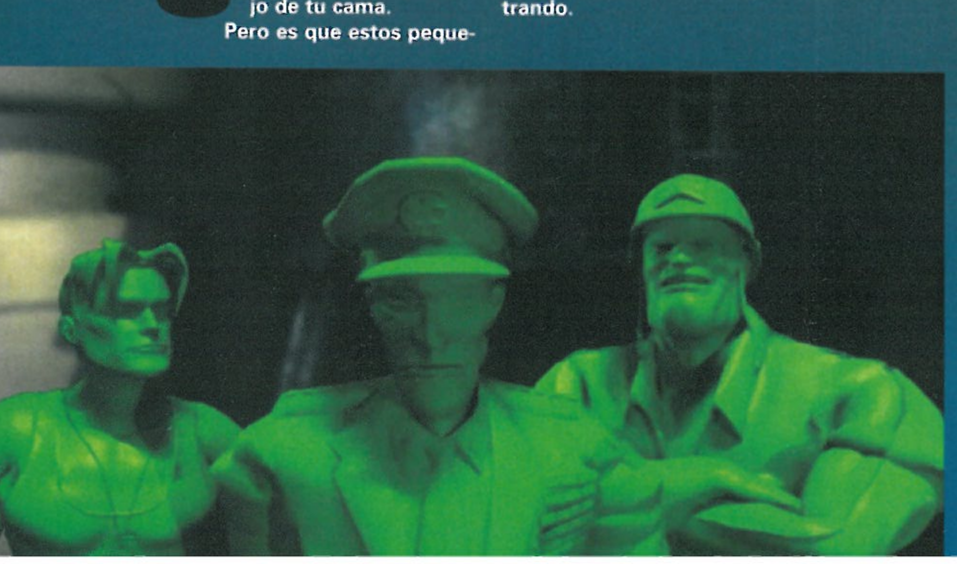
Las misiones son más que numerosas, por lo que si eres un especialista estratega militar, tendrás jueguito para unas cuantas horas.

En cuanto a lo que se trata del juego en sí, se puede decir que tampoco hay una gran diferencia con sus antecesores. Los gráficos quizá estén un poco evolucionados, siguiendo con su habitual línea. En cuanto al sonido tampoco es que aporten nada nuevo, y quizá se echa de menos alguna mejora.

El control sigue siendo muy simple y cómodo, sin exquisiteces, pero sin carencias. Lo que ha de tener lo tiene, y no se pasan de la raya. Ni más ni menos.

El punto fuerte de este juego es la alta jugabilidad que tiene. Ponerte en el papel de Sarge y los suyos, siempre resulta algo interesante y te promete un ratillo de diversión asegurada, y la admirable variedad, asegura que no te canses de realizar siempre las mismas misiones, si tienes el mono de los muñecajos verdes. Porque está claro que esto de los Army Men, es ya como gente de la familia. Si un día llaman a la puerta y no esperas a nadie, no te extrañes si se presenta todo el batallón Omega para que les invites a comer.

Pero si sacan tantas



▲ El círculo de la muerte: Omega Soldier está equipado con nuevas armas de mayor calibre.



▲ Omega Soldier es una máquina de matar tropas caquis.







▲ En esta nueva entrega podrás disfrutar de nuevas animaciones y formas de palmarla de los soldados caquis.

secuelas, será sin duda porque tienen el éxito asegurado, así que si eres uno de los que se vuelven locos por estos soldaditos, aquí tienes uno más que puede aumentar tu colección (¿Tienes todos? ¿Dónde los metes?)

Es como si se tratara de la típica colección de kiosco. Van sacando de fascículo en fascículo aunque eso sí, ya que están, se lo podían currar y dar las tapas de regalo (no sé, unas bravas, unos taquitos de jamón...)

En fin, que si buscas un buen juego, éste lo es, no te lo vamos a negar. Pero sinceramente, se puede decir que ya huele un poco.

Quizá la solución no es editar cientos (o más) de secuelas al año, e intentar innovar algo.

La idea es buena, pero parece como si se hubiera agotado la creatividad, y es una pena.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	7,5
Lo de siempre, buenos, pero conocidos	
MÚSICA Y FX	7
Hay que mejorar un poco más.	
CONTROL	8
El habitual. Cómodo, práctico y sencillo.	
INNOVACIÓN	5
¿Las enésimas partes nunca fueron buenas?	
JUGABILIDAD	9
Alta. Como siempre. Acción y diversión	

Interes

1ª HORA | 1º DÍA | 1ª FIN SEMANA | 2ª FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La jugabilidad acorde al resto de la saga. Acción a raudales.

▼ Se echa en falta lo novedoso. La misma pinta de siempre. Demasiados títulos.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,3





PÁNICO EN EL AIRE

Vuelve la Liga de Destrucción mundial, aunque esta vez abandona terreno firme y se eleva por los aires para disputar todo tipo de combates en vuelo, alrededor de todo el mundo y a los mandos de los más variados aviones. Lo primero que vemos (o mejor dicho que oímos) en WDL WarJetz, es que nos sigue acompañando la voz inicial del comentarista que ya conocimos en Thunder Tanks, y del mismo modo nos da la bienvenida de una forma muy dinámica y espectacular, algo que se queda en agua de borrajas cuando comenzamos a conocer el juego a fondo.

El juego en sí, sin ser nada del otro mundo, es muy variado en cuanto a las opciones que nos ofrece para pilotar y combatir. Así, podemos elegir entre una campaña, un bombardeo u otros tipos más específicos y con diversos objetivos (as, airlord, a toca teja, familiar).

La esencia de todos estos modos es la misma, es decir, pilotar nuestro avión hasta acabar con todos los rivales que nos encontremos ya sea en el aire o en la tierra. La diferencia está en los objetivos que hay que cumplir: unas veces tendremos que acabar con la totalidad de los aviones, otros combates serán uno contra uno a tres muertes y en otras ocasiones el objetivo será conseguir el mayor número posible de puntos o de dinero. También son posibles los combates por equipos.

Uno de los modos más divertidos que hemos encontrado consiste en un combate aéreo con otros aviones, al tiempo que acabas con todo lo que encuentras a ras de suelo: tanques, vehículos, personas,... eso sí, teniendo especial cuidado porque los enemigos están al acecho desde tierra o aire para cualquier posible despiste nuestro.

A la hora de ponernos a los mandos de una operación, vamos a tener la posibilidad de elegir entre varios tipos de aviones. Cada uno de los que nos ofrecen son distintos y tienen diferentes características: los hay pesados en el pilotaje, ligeros, más o menos veloces, con un disparo más potente en algunos casos pero menos certero que en otros. A la hora de escoger el avión hay que tener en cuenta todas estas características y elegir la combinación que creamos más adecuada, y así poder llevar a buen puerto la operación que nos han encomendado.

¿Te imaginas sobrevolar la mismísima ciudad de Nueva York y arrasar con todo lo que se te ponga a tiro?. Pues este sueño lo vas a poder ver cumplido en WDL WarJetz porque, además de esta ciudad, existen muchos más sitios conocidos alrededor del mundo en los que podrás librar todos los combates que quieras. Cada escenario tendrá unas características específicas, sobre todo en lo referente a las condiciones climatológicas: no es lo mismo volar en África que sobre el norte de Europa.

Aunque a primera vista y tras lo que hemos leído pueda parecer que estamos hablando de un juego bastante completo, lo cierto es que a la hora de tener en cuenta los aspectos técnicos nos quedamos con una impresión muy pobre de este título. Los gráficos no pasan de ser muy normalitos y los escenarios al final acaban guardando bastante parecido unos con otros. Con la calidad gráfica que se puede ver hoy en día en muchos juegos de aviones, no podemos decir que en WDL WarJetz se haya tratado con detalle este apartado.

Respecto a la música y a los efectos sonoros, nos encontramos con un título en el que un comentarista nos da la bienvenida de una forma que hace presagiar un buen futuro, pero lo cierto es que ahí se queda lo mejor del juego, ya que tanto la música como los efectos de los menús y de los combates son poco tratados y, en el segundo caso, nada realistas.

Otro de los puntos en los que el juego cae en picado (metáfora muy adecuada en este caso) es en el control, muy pesado y difícil, como suele ser habitual en los títulos de aviones, pero nada realista. Esta combinación de dificultad y falta de realismo hace que el juego pierda bastantes enteros en jugabilidad. No es, para nada, un título adictivo.

Si tuviéramos que indicar algo positivo de WDL WarJetz sería la variedad de modos, de escenarios y de aviones, por lo que podemos pensar en una jugabilidad bastante elevada. Esto no es así ya que las carencias técnicas y las dificultades con el control hacen que, aún con todas las posibilidades que nos ofrecen, no nos sintamos enganchados con el juego.

En un apartado especial de WJ se encuentra una sección de vídeos en la que se dan imágenes de otros juegos de la compañía. Así, podemos ver imágenes de este mismo juego o de otros como WDL Thunder Tanks, Army Men: Sarge's Heroes 2 o Warriors of Might and Magic.

En WDL WarJetz estamos ante un juego de aviación que permite muchos modos de combate y nos ofrece escenarios y aviones muy variados. Con esto no parece que este título esté nada mal, pero cuando comenzamos a jugar nos damos cuenta de sus carencias en casi todos sus apartados: gráficos muy simples, control malo y nada realista, nula adictividad,...Un juego original y bien pensado al que sus deficiencias técnicas le hacen quedar en una simple esperanza.



▲ Los aviones de cerca no están muy logrados.

▲ Los escenarios son muy parecidos aunque cambie el lugar del mundo.

▲ Arrasa con todos los edificios que encuentres, las explosiones están a la orden del día.

▲ ¿Eso de fondo es una montaña? más bien parece uno de los monstruos finales.

▲ Vamos a encontrar muchos tipos de aviones con diferentes características.

▲ Como vemos los gráficos no están muy currados.

▲ Volaremos entre todo tipo de edificios por lo que tendremos que cuidar mucho nuestra habilidad.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS 5,5
Bastante pobres si tenemos en cuenta lo que se ha conseguido en otros juegos.

MUSICA Y FX 5
El comentarista del principio es sólo un espejismo.

CONTROL 4
Muy complejo y poco realista.

INNOVACION 6
Aviones vistos desde otro punto, a modo de variados torneos.

JUGABILIDAD 4,5
Bastantes modos aunque nada adictivos.

LO BUENO Y LO MALO

Modos de juego muy variados. Diversidad de aviones y de escenarios.

Control muy malo. No es nada adictivo. Poco realismo. Gráficos simplones.

PUNTUACIÓN FINAL: 5



(C-12) Final Resistance

LA GUERRA CONTRA LOS CYBORGS



▲ En esta ocasión tus aliados te ayudarán a acabar con los cyborgs.



▲ No te esperes nada bueno detrás de ese túnel.



▲ Una buena forma de desperdiciar armas.

El mundo entero se encuentra sumido en el caos y la desesperación. Un ejército de alienígenas ha decidido hacerse con los mandos del planeta, y por momentos han conseguido hacerse con el control de la situación. Sin embargo, todavía quedan humanos que quieren luchar por lo que antes era suyo, y no van a rendirse hasta conseguir su heroico objetivo. En esos momentos, una élite especializada de investigación, trabaja sin concesiones con la intención de crear el soldado invencible, un soldado que, mediante la mutación genética, posea unas cualidades que le permitan plantar cara a los malditos cyborgs.

Como puedes ver este contexto no es nuevo, ya que ¿Cuántas veces habremos salvado al mundo con nuestra Play y un poquito de tiempo? Está vez la oferta es tan peligrosa como en otras anteriores. El peligro se huele a distancia y los alienígenas están por todas partes. Pero no te preocupes, porque todos los recursos están listos para ponerse a tu servicio en tu delicada operación.

El escuadrón de combate está perfectamente cualificado. Después de muchas investigaciones, la Doctora Carter ha completado las modificaciones cibernéticas de Vaughan; el soldado ya está creado. Pero Grisham no está muy convencido con la creación; se ha acabado convirtiendo a un humano en un auténtico mutante. ¿Es eso lo que necesita la humanidad? Las previsiones indican cada vez de forma más clara que sí, porque todos los recursos anteriores han fracasado. Nuestros propios soldados se están pasando al bando enemigo a causa de unos extraños lavados de cerebro, y la población está cada vez más convencida de que la utilización de las bombas atómicas haría más daño a los humanos que a los alienígenas. Es el momento de ponerse manos a la obra, arriesgar, y dejarlo todo en manos del soldado Vaughan.

Y ahí estarás tú, un soldado contra todo un escuadrón de bichejos feos y sin escrúpulos. Pero tranquilo, no tienes por que preocuparte, a tu lado estarán en todo momento el coronel Grisham y la Doctora Carter, que podrán aconsejarte y guiarte a lo largo de tu arriesgada aventura. Para que te hagas una idea, el juego se parece bastante a Syphon Filter en muchos aspectos. Tendrás unas determinadas misiones en las que se te encomendarán unos objetivos y unas condiciones que deberás cumplir para pasar con éxito a la siguiente fase. Para ello, deberás ir explorando la pantalla a conciencia, y localizando diferentes objetos y objetivos. También estarás continuamente en contacto, para que te vayan informando y dando pistas de cómo seguir adelante. Estos dos juegos también tienen en común otros aspectos: cómo hacer más daño a los enemigos disparándoles a la cabeza, diferentes escudos, etc.

Sin embargo, el juego también guarda diferencias notables con respecto al famoso juego de Logan. Vaughan posee un láser infrarrojo que le informa en todo momento de hacia donde está apuntando, y podrá utilizar una visión tridimensional para apuntar con maestría a sus enemigos. En este caso, no hay ninguna regla que nos vaya a prohibir ser descubiertos por los enemigos, aunque no por eso deberemos dejar de tener cuidado con nuestra espalda, si no queremos tener un disgusto. Los movimientos están bastante reducidos, y nuestras acciones se limitan a agacharnos y escalar, pero no podremos ni desplazarnos hacia los lados, ni saltar, ni arrastrarnos sigilosamente por el suelo.

No se puede negar que el C-12 posee acción, pero quizá le falta una pizca para alcanzar el nivel de otros títulos en el mercado. Los gráficos no son nada del otro mundo, y la inteligencia de los cyborgs y demás enemigos deja bastante que desear. El juego está doblado al castellano, por lo que en ese aspecto no vas a tener ningún problema, ya que además el doblaje es bastante aceptable.

Sin embargo, después de ver títulos como Syphon Filter, u otros de su categoría, hay algo en este C-12 que no nos termina de convencer. Pruébalo tu mismo, y a ver si luego estás de acuerdo con nosotros.



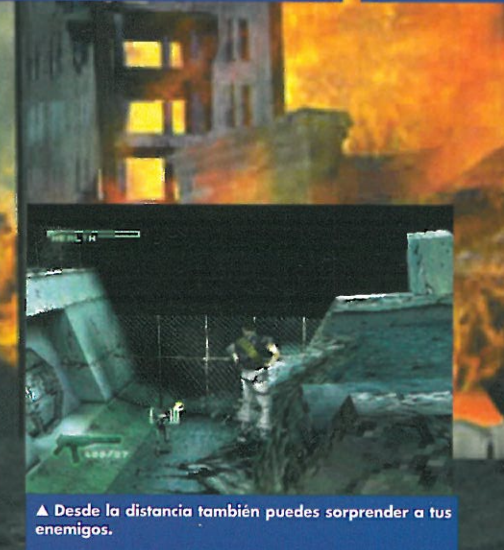
▲ Esto parece una secuencia de western. ¿Quién conseguirá disparar primero?



▲ Por supuesto los enemigos finales no faltarán en este juego.



▲ Aquí tendrás que utilizar tu astucia para derribar ese cable.



▲ Desde la distancia también puedes sorprender a tus enemigos.



PUNTUACIÓN FINAL: 7

1-2 jugadores | 1 x CD | Distribuidor Electronics Arts | Desarrollador Fox Interactive | Fecha de salida Disponible | Tipo Lucha | PS one

THE SIMPSONS WRESTLING

LOS SIMPSONS EN EL RING

De nuevo en nuestra consola nos encontramos con una de las familias más peculiares de la historia de la televisión.

¿Quién no ha tenido tiempo para partirse de risa un rato con las aventuras y desventuras de esta particular familia de hombrecillos amarillos?

Pues si creías que ya lo habías visto todo, estabas bien equivocado. Aquí, y en exclusiva, podrás subirte al cuadrilátero con la mayor parte de los habitantes de la famosísima Springfield, ciudad monumental.

Este es el argumento obvio del juego. Se trata de un juego de lucha, a lo Pressing Catch, pero alejado de la simulación para trasladarse a la diversión, la caricatura y la comicidad de la propia serie de dibujos animados.

Podrás elegir a Homer, Bart, Lisa, etc...y liarte a mamporros con los rivales.

Cada uno de ellos posee un golpe especial, que más que nada se convierte en algo divertido: Bart se monta en un patinete a toda leche, Homer se dedica a devorar galletas a mansalva, etc.

Pero si somos sinceros, hay que decir que el juego se convierte en monótono y un poco triste. Los movimientos y golpes son bastante escasos y comunes, y la espectacularidad tampoco es que sea soberbia.

Nos encontramos ante un juego dedicado a los auténticos fanáticos de la saga, porque en cuanto a la calidad en sí como tal, no se puede decir que sea muy alta.

Los gráficos no están mal. Evidentemente son dibujos animados, similares a los de la propia serie, y las reproducciones por tanto de los personajes son bastante correctas, y son totalmente reconocibles, aunque estés poco familiarizado con los habitantes de Springfield.

El escenario no está muy logrado, es del montón.

Algo parecido podemos decir de la música, que no es que sea nada del otro mundo.

Eso sí, al principio el juego arranca al igual que la serie, con las nubecillas y la sintonía tan reconocible por casi todos.

Después de la victoria de uno u otro contendiente, los protagonistas sueltan alguna de sus frases características, al estilo de la primera saga de Street Fighter II.

En cuanto al control, podemos decir que peca de ser demasiado simple. No existen combinaciones complicadas de botones para provocar grandes combos de movimientos, y ni siquiera se utilizan todos los botones del pad. Es una pena. Se desaprovechan posibilidades.

La jugabilidad tampoco es extremadamente buena, y al principio te echarás las partidillas de rigor, pero tampoco te enviciarás como en los grandes juegos.

Quizá una partida a dobles con otro como tú que sea un fan verdadero de la serie, pueda hacer que te intereses un poco más por este título, que en líneas generales queda bastante verde, a pesar de que la idea puede ser buena.

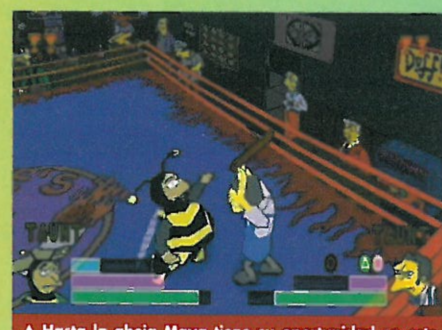
Y es por tanto una pena, penita, pena, porque la simple idea de ver la barriga de Homer contra la de su viejo amigo devora cervezas Moe encima de un cuadrilátero suena muy bien para ser el argumento de un juego.

Y poco más podemos contar de este título de Fox Interacive, que como no podía ser de otra manera es quien ha programado este juego, ya que es la propia Fox quien posee los derechos de Homer y compañía.

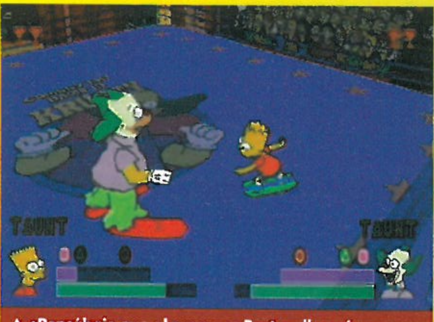
Y poco más, échate unas partiditas y...multiplícate por cero.



▲ Homer ya tenía ganas de pedirle cuentas a Apu por los precios abusivos de su badulaque.



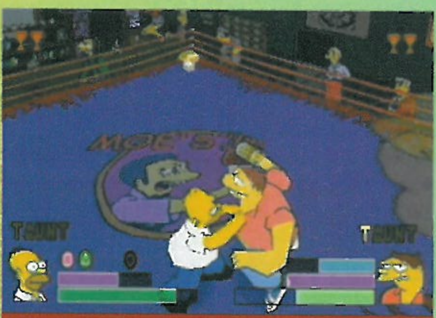
▲ Hasta la abeja Maya tiene su oportunidad en este juego.



▲ ¿Pensábais que alguna vez Bart se llegaría a pegar con su ídolo Krusty?



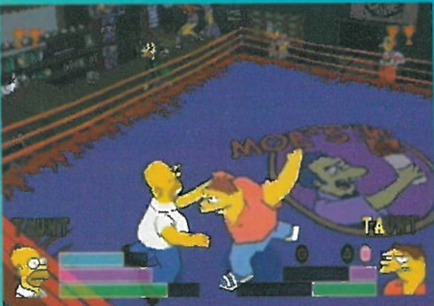
▲ De algo tenían que servir los conocimientos de este científico, aunque este loco. ¡Toma misil!



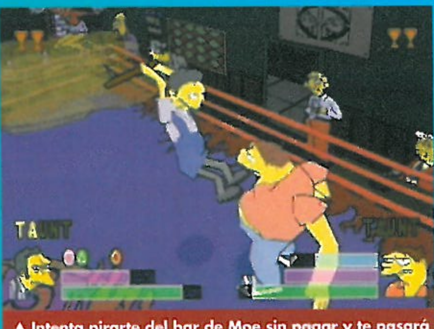
▲ Eso sí, jamás se te ocurra disputarle a Homer la última cerveza.



▲ ¡Eso si que no! Como se te ocurra tocar a la niña te llevas un sartenazo.



▲ Por cierto, ¿habéis visto que cada imagen lleva un motivo publicitario diferente en el cuadrilatero? mola...



▲ Intenta pirarte del bar de Moe sin pagar y te pasará esto.



▲ Parece ser esta la mejor manera que Willy tiene de comunicarle a Lisa que está harto de su saxofón.



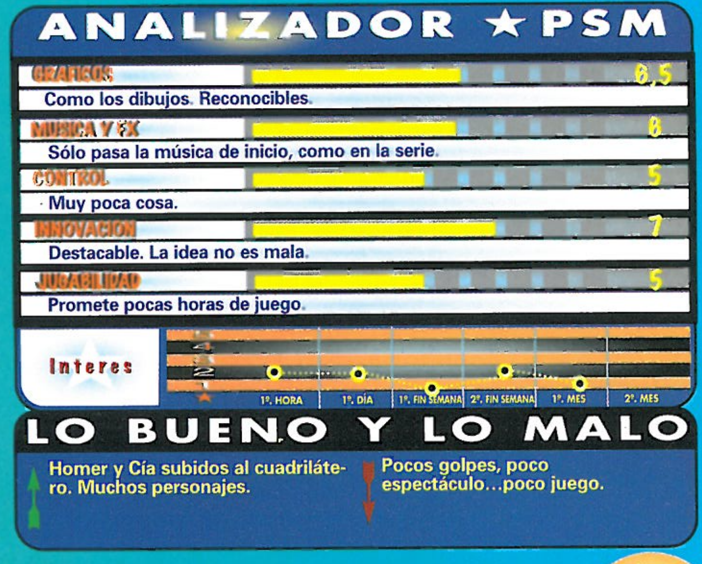
▲ Si fallan los misiles y la ayuda divina, siempre te queda la opción de aplastarle contra el suelo.



▲ Todos sabemos que Marge pertenece a la liga antialcohólica.



▲ Dios, a veces, ayuda enviando algún que otro rayo divino.



PUNTUACIÓN FINAL: 5,9

1-2 jugadores 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Namco
Fecha de salida Abril
Tipo Shoot'em up

PS one

UN DISPARO ENTRE CEJA Y CEJA

TIME CRISIS PROJECT TITAN™



▲ Los enemigos, en esta ocasión más listos, tratarán de acercarse para complicarte la vida...



▲ ... ¿ves lo que te decimos? ¡dale en todos los morros1



▲ Cuidado sobre todo con los tipejos de rojo, son los que mejor puntería tienen.

Después del éxito que tuvo la primera parte de este juego, tanto en los salones recreativos como en consolas, llega su continuación cargada de nuevas pantallas, personajes, etc... y lo más impresionante de todo, una historia que te enganchará desde el principio del juego hasta acabar con el último enemigo.

Richard Miller es un policía condecorado que tiene la misión de rescatar a una de sus compañeras de trabajo. Estos dos pertenecen a un grupo especial de policía que investiga las mercancías de contrabando que llegan a su país por el mar o por el aire. En una de las redadas, nuestra chica, es secuestrada por un grupo mafioso que la mantiene como rehén para conseguir que Miller llegue a sus manos y así poder acabar con todo el equipo. Dentro del papel de este policía tenéis que recorrer un sinfín de misiones, en las cuales debéis acabar con una gran variedad de enemigos cargados y preparados con una gran variedad de armas. Por el contrario, Miller solo llevará una simple pistola, la cual debe recargarse cada dos por tres, con un cargador de seis balas que deberás saber distribuir entre todos los enemigos que aparecerán en pantalla, aunque, eso sí, la pistola no es ni más ni menos que la fabulosa G-Con 45. Un juego al que hay que jugar con pistola, ya que con el mando se hace casi imposible acabar con los enemigos. La pistola además de ser más rápida es más manejable y es mucho más fácil cazar a los enemigos que no dejarán de moverse de un lado al otro del escenario intentando esquivar las balas. Otro factor importante para llegar al final de cada misión es esquivar las balas que lloverán de todos lados, casi sin daros oportunidad de moveros. El personaje siempre estará escondido a no ser que apretando un botón de la pistola le hagas sacar medio cuerpo y así poder disparar. También le podréis ocultar cuando caiga una lluvia de disparos o lancen alguna que otra granada. Todo esto lo debéis hacer en un tiempo determinado que según vayas avanzando se incrementará en una pequeña proporción por lo que hay que ser rápido si no quieres que el tiempo acabe con tu buen trabajo y puntería. Al empezar una misión el tiempo es de un minuto, pero a medida que matamos personajes especiales o acabamos alguna zona, se incrementa y al final de la pantalla se convierte en puntos que, junto con la puntería y la vida, te dan un ranking. La vida la puedes elegir según creas conveniente, de cinco a uno que es el nivel más difícil. Prácticamente el juego es igual a la primera parte, salvo por los escenarios y los enemigos finales, que en esta ocasión son bastante más chungos. Estos, aparte de estar escondidos muy bien, tienen mucha más vida que los demás enemigos, por lo que acabar con ellos no será tarea fácil.



▲ Procura no disparar a lo loco contra los grupos, tendrás que recargar muy a menudo y son muchos.

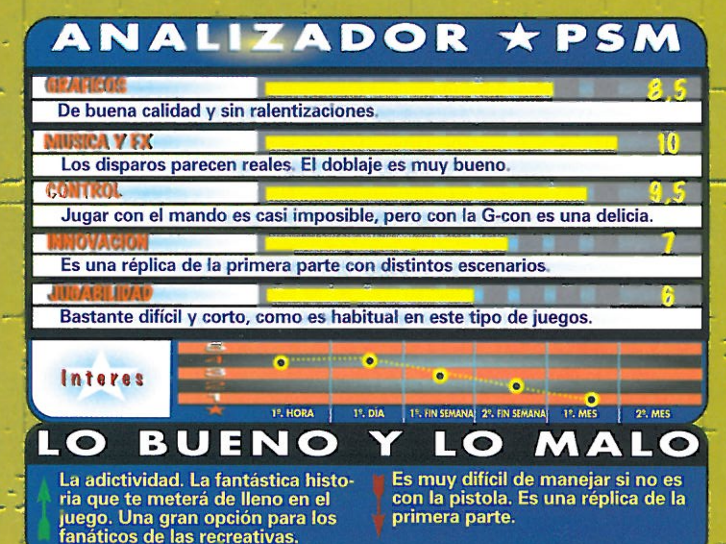
El aspecto que más llama la atención y que mejor está hecho es el del sonido. En esta ocasión todas las voces del juego están dobladas y muy bien. Los enemigos durante el combate también hablan y se colocan siguiendo las órdenes de algún comandante que haya con ellos en el escenario. También hay una voz que os ayudará durante el juego y que advertirá del peligro o cuando haya que recargar el arma. El sonido de las armas y de los disparos es de los mejores que se han hecho para un juego de pistola o de acción, siendo casi realista. Si tienes un equipo dotado con sistema Dolby Surround, puedes alucinar con el sonido de los disparos, y ya puedes tener cuidado con los vecinos porque se pueden asustar pensando que hay un tiroteo en tu casa y llamar a la poli.

Los gráficos, muy mejorados con respecto a la primera versión, muestran el potencial de la PSone al máximo nivel, ya que teniendo a todos los personajes en pantalla, la acción se desarrolla sin ningún tipo de ralentizaciones.

Sin duda PSone no se podía despedir del mundo Arcade de mejor manera que sacando uno de los juegos más adictivos y jugables hasta el momento.



▲ Algunos enemigos utilizan escudos y se parapetan detrás de ellos. Afina la puntería y dales en las partes que asomen.



PUNTUACIÓN FINAL: 8,2



Con coches y a lo loco

WOODY WOODPECKER RACING™

▲ Este pájaro de mal agüero va el último y seguro que está tramando algo...

▲ ¡Pero déjale ya pajarraco! ¿no ves que su coche ya esta echando humo? ¡qué paliza...!

▲ ¡Ya se ha montado el belén! ¡a por ellos que son de paracuellos!

Está claro que las generaciones cambian. Antes los chavales se volvían locos por personajes de dibujos como los de Oliver & Benji, o cantaban las canciones de sus dibujos favoritos, e incluso había algunos que se sabían de memoria todos los capítulos de Bola del Dragón. Pero hoy los tiempos han cambiado, y los más pequeñajos se vuelven locos por Pokemon o Digimon, incluso los que no son tan pequeños también están enganchados. ¿Qué ha sido de esos viejos tiempos en los que los que los niños (ahora no tanto) no nos perdíamos ni un episodio del "Pájaro Loco?". ¿Quién no recuerda esa risa tan especial?.

Pues ha vuelto para que no nos olvidemos de él, y lo ha hecho con un juego de carreras que recuerda y hace homenaje a todos los personajes de este peculiar y antiguo programa. La verdad, y antes de seguir adelante, tenemos que decir que el juego nos ha parecido bastante flojo para los que ya pasamos de la veintena, pero quién sabe, a lo mejor este juego puede hacer feliz a un canijo de esos que nacen con una Play bajo el brazo.

El juego es bastante sencillito y simplón. Seis corredores en una misma pista que compiten por llegar los primeros como en todo juego de carreras que se precie. Las opciones son escasas, pero en un juego de este tipo tampoco se puede pedir mucho más. Los diferentes vehículos que se utilizan durante el juego se manejan bastante bien, y no nos ponen en muchas dificultades a la hora de tomar las curvas. Además, siempre se puede pegar un salto o dar un frenazo a tiempo para evitar comernos un muro y perder un tiempo irrecuperable.

Hay un aspecto del juego que no nos ha gustado nada, y es la enorme igualdad dentro de las carreras. Con esto queremos decir que por mucho que hagas una carrera impresionante, siempre tendrás a un rival pegado hasta la última curva. Del mismo modo, puedes hacer una carrera discretita y acabar ganando por hacer una última vuelta medio decente. Todos los coches poseen las mismas características, así que no te servirá de nada elegir a un personaje o a otro. Con esta igualdad, verás desesperado como cuando mejor lo estás haciendo, no consigues despegar a los demás coches de tu retrovisor; y ten mucho cuidado, porque es muy probable que te sorprendan adelantándote en los últimos metros.

Los personajes que puedes elegir son todos de la saga del pájaro más loco de la televisión. Puedes escoger entre Woody (Pájaro loco), Wally, Buzz Buzzard, Winnie, el simpático e inolvidable pingüino Chilly Willy... ¿Los recuerdas a todos?. También hay algún que otro personaje sorpresa que tendrás que intentar conseguir.

Las modalidades de juego son cuatro: Búsqueda, Campeonato del Mundo, Contrarreloj y Carrera en Solitario. Nosotros te recomendamos la de Campeonato del Mundo, porque es la prueba donde realmente podrás demostrar tu valía como conductor. Tendrás que elegir entre modo de juego fácil o normal, y a partir de ahí lanzarte disparado a la conquista del título. Los circuitos que tendrás que recorrer son 6 por cada nivel, con un total de 12. Estos recorridos se desarrollan por lugares diversos, como bosques, ciudades, cuevas, etc. Dependiendo del terreno por el que te muevas, conducirás un tipo de vehículo diferente que se adapte a las condiciones de la pista; de este modo, tan pronto te pondrás al volante de un kart como de un 4x4.

No pienses que sólo se trata de acelerar y frenar. Además de lo básico, podrás golpear con diferentes armas a tus rivales, aunque tienes que tener mucho cuidado, porque si no eres espabilado y no te das prisa, te acabarán atizando ellos a tí antes de que te des cuenta. Por supuesto, el juego no está exento de los típicos ítems que podemos coger, ya sea para aumentar nuestra velocidad, o para disparar y hacer perder tiempo a nuestros oponentes. En las pistas, además, encontraremos remolinos que nos harán coger más velocidad y que es necesario aprovechar bien si se quiere tener éxito en la carrera. Pero cuidado, porque también hay objetos que nos hacen perder velocidad.

Pues eso, que si tienes pocos años y te entusiasman los juegos de carreras facilitos, prueba con el amigo Woody que a lo mejor encuentras diversión a raudales para tu tiempo libre.



▲ Aunque les hayas adelantado, no bajes la guardia. A la primera ocasión te arrancarán las "pegatinas".

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Comentario	Nota
GRAFICOS	En general son bastante pobres.	6
MUSICA Y FX	Escasa y de poca calidad.	5
CONTROL	Los coches se manejan con mucha facilidad	6
INNOVACION	No aporta nada nuevo al genero.	4
JUGABILIDAD	Pocos circuitos y pocos personajes.	4

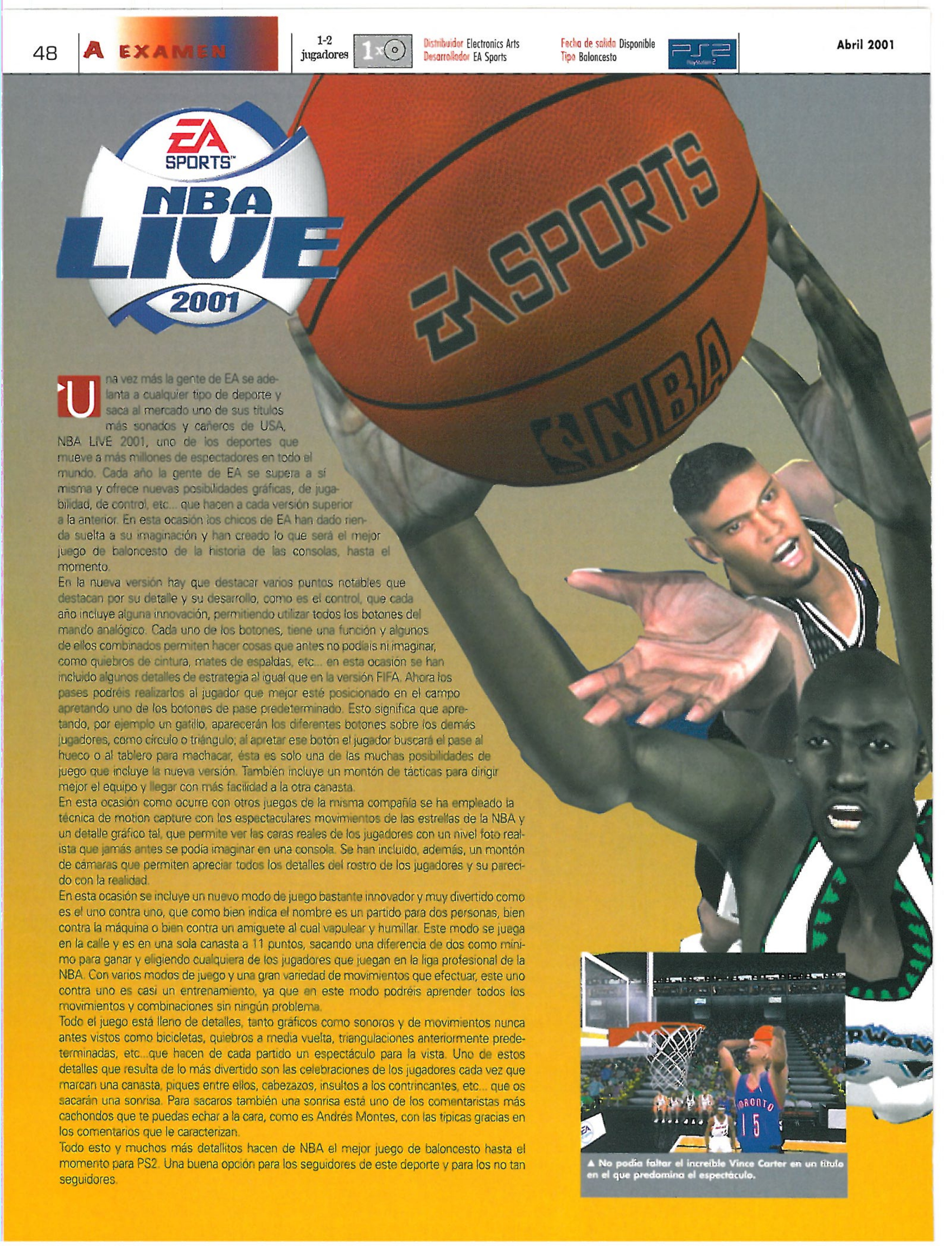
Interes: 1ª. HORA · 1ª. DIA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Es un juego de coches válido para los más pequeños. El regreso del "Pájaro loco"

▼ Muy pobre en general. Te aburres de él enseguida. Irracionalidad de las carreras.

PUNTUACIÓN FINAL: 5



Una vez más la gente de EA se adelanta a cualquier tipo de deporte y saca al mercado uno de sus títulos más sonados y cañeros de USA, NBA LIVE 2001, uno de los deportes que mueve a más millones de espectadores en todo el mundo. Cada año la gente de EA se supera a sí misma y ofrece nuevas posibilidades gráficas, de jugabilidad, de control, etc... que hacen a cada versión superior a la anterior. En esta ocasión los chicos de EA han dado rienda suelta a su imaginación y han creado lo que será el mejor juego de baloncesto de la historia de las consolas, hasta el momento.

En la nueva versión hay que destacar varios puntos notables que destacan por su detalle y su desarrollo, como es el control, que cada año incluye alguna innovación, permitiendo utilizar todos los botones del mando analógico. Cada uno de los botones, tiene una función y algunos de ellos combinados permiten hacer cosas que antes no podíais ni imaginar, como quiebros de cintura, mates de espaldas, etc... en esta ocasión se han incluido algunos detalles de estrategia al igual que en la versión FIFA. Ahora los pases podréis realizarlos al jugador que mejor esté posicionado en el campo apretando uno de los botones de pase predeterminado. Esto significa que apretando, por ejemplo un gatillo, aparecerán los diferentes botones sobre los demás jugadores, como círculo o triángulo; al apretar ese botón el jugador buscará el pase al hueco o al tablero para machacar, ésta es solo una de las muchas posibilidades de juego que incluye la nueva versión. También incluye un montón de tácticas para dirigir mejor el equipo y llegar con más facilidad a la otra canasta.

En esta ocasión como ocurre con otros juegos de la misma compañía se ha empleado la técnica de motion capture con los espectaculares movimientos de las estrellas de la NBA y un detalle gráfico tal, que permite ver las caras reales de los jugadores con un nivel foto realista que jamás antes se podía imaginar en una consola. Se han incluido, además, un montón de cámaras que permiten apreciar todos los detalles del rostro de los jugadores y su parecido con la realidad.

En esta ocasión se incluye un nuevo modo de juego bastante innovador y muy divertido como es el uno contra uno, que como bien indica el nombre es un partido para dos personas, bien contra la máquina o bien contra un amiguete al cual vapulear y humillar. Este modo se juega en la calle y es en una sola canasta a 11 puntos, sacando una diferencia de dos como mínimo para ganar y eligiendo cualquiera de los jugadores que juegan en la liga profesional de la NBA. Con varios modos de juego y una gran variedad de movimientos que efectuar, este uno contra uno es casi un entrenamiento, ya que en este modo podréis aprender todos los movimientos y combinaciones sin ningún problema.

Todo el juego está lleno de detalles, tanto gráficos como sonoros y de movimientos nunca antes vistos como bicicletas, quiebros a media vuelta, triangulaciones anteriormente predeterminadas, etc...que hacen de cada partido un espectáculo para la vista. Uno de estos detalles que resulta de lo más divertido son las celebraciones de los jugadores cada vez que marcan una canasta, piques entre ellos, cabezazos, insultos a los contrincantes, etc... que os sacarán una sonrisa. Para sacaros también una sonrisa está uno de los comentaristas más cachondos que te puedas echar a la cara, como es Andrés Montes, con las típicas gracias en los comentarios que le caracterizan.

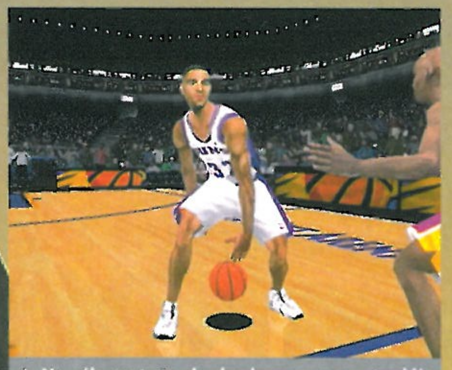
Todo esto y muchos más detallitos hacen de NBA el mejor juego de baloncesto hasta el momento para PS2. Una buena opción para los seguidores de este deporte y para los no tan seguidores.

▲ No podía faltar el increíble Vince Carter en un título en el que predomina el espectáculo.

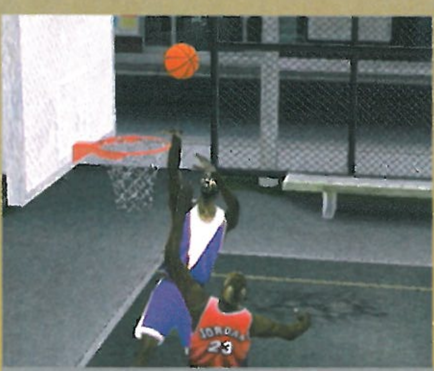


▲ Aunque parezca mentira, lanzamientos como este son posibles en este juego.

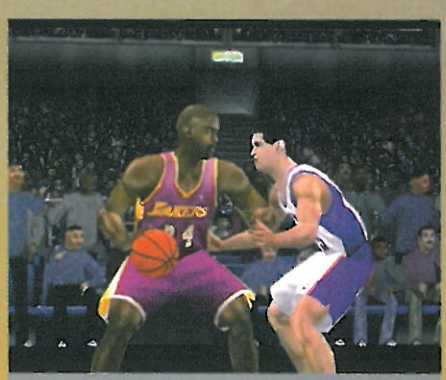
UN SALTO AL TRIUNFO



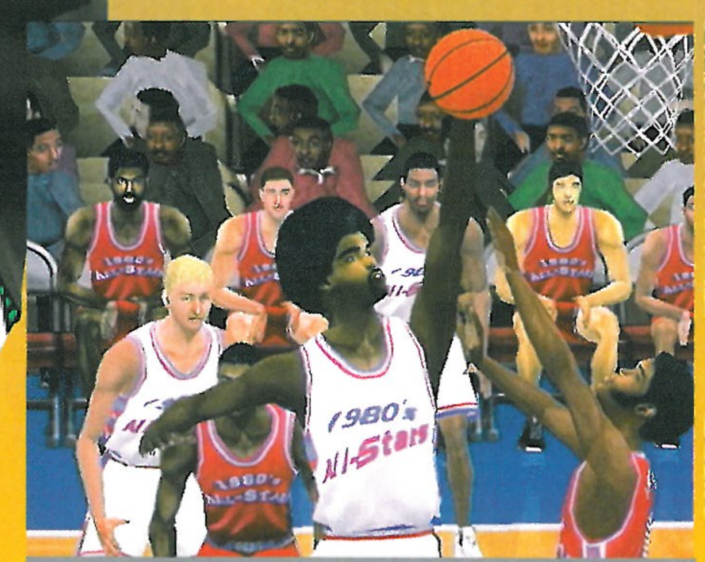
▲ No sólo se trata de dar buenos pases, también podrás vacilar un poco con el balón.



▲ El uno contra uno con Michael Jordan es uno de los mayores alicientes en este título.



▲ Shaq O'Neill también está presente en este impresionante elenco de estrellas de la NBA.



▲ En el modo clásicos puedes encontrar estrellas de toda la vida como el inefable Julius Erwuing (el doctor J) y si te fijas detrás de él el alucinante Larry Bird.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS		8
Las caras de los jugadores y los escenarios y movimientos están muy bien realizados.		
MUSICA Y FX		9,5
Música y efectos de sonido fantásticos y los comentarios de Andrés Montes.		
CONTROL		8,5
Una libertad de movimientos increíble.		
INNOVACION		8
Lo único innovador es el modo uno contra uno.		
JUGABILIDAD		8,5
Bastantes modos de juego y variedad de movimientos.		

Interes



LO BUENO Y LO MALO

▲ La calidad gráfica es muy buena, pero deja ago que desear. La banda sonora es de las mejores hasta el momento. Tiene todos los equipos y jugadores de la NBA.

▼ Es un poco difícil de controlar al principio. Al cabo de unos días se hace muy aburrido.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador 1x

Distribuidor Electronics Arts
Desarrollador EA Games

Fecha de salida Disponible
Tipo Estrategia/gestión

PS2

theme PARK™ WORLD

Estás a punto de entrar en el emocionante Mundo del Parque Temático para PlayStation 2, aunque con una pequeña diferencia: aquí tú eres el que manda, por lo que tendrás que tomar todas y cada una de las decisiones que lleven tu parque a lo más alto, desde dónde y cómo se construye, hasta quien limpia las potas y los aseos de todo el recinto. Pero no debes preocuparte, porque la facilidad y los consejos de un simpático personajillo de negro te ayudarán en todas las decisiones aconsejándote cuál es la mejor opción para que el parque siga adelante.

Muy pronto te darás cuenta de que estás al mando de un mundo vivo, que respira y crece, en el cual todos los elementos son imprescindibles para un buen funcionamiento y una satisfacción excelente para todas aquellas personas que deseen visitarlo. Es más que un juego, es un mundo nuevo en el que tú eres el amo.

Desde un principio, deberéis saber distribuir las atracciones y los caminos para que la gente llegue mejor a cada una de las máquinas. Una buena distribución y colocación, tanto de los puestos como de cada una de las atracciones, llevarán a tus parques al éxito total.

Nada más empezar debes elegir un parque y un tema en el cual empezar las construcciones. En cada uno de ellos aparecen elementos únicos y estilos de atracciones que no encontraréis en ningún otro parque de los que llevéis la gestión. En algunos, las atracciones serán más acuáticas y en otros más terroríficas, por ejemplo. Hay cerca de diez parques que podrás distribuir y elaborar como mejor te convenga y te apetezca. Todos estos parques hay que empezarlos desde cero, poniendo desde la primera baldosa en la entrada del parque hasta los aseos y las papeleras. Una vez construido el camino por el que los visitantes y empleados se puedan mover, deberás colocar estratégicamente todos los kioscos, casetas, empleados, atracciones, etc... en el lugar que creas más oportuno. Al principio sólo dispondréis de unas 4 o 5 atracciones por parque, pero a medida que tu economía mejora, puedes encargar nuevas atracciones y aparatos para el mejor funcionamiento del mismo. Estas nuevas atracciones tardarán un poco en llegar, por lo que hay que ser previsible y encargarlas con antelación. En todas las atracciones tendréis control absoluto, pudiendo cambiar la velocidad, la capacidad, la duración, etc... que las hagan más divertidas y a su vez más rentables. Algunas atracciones serán especiales, como las montañas rusas, en las cuales podrás mover cada uno de los pilares que las mantienen en pie, el grado de inclinación, los tirabuzones, los loopings, etc... estas son las más llamativas y divertidas de construir.

Cada atracción es completamente diferente de las demás y tiene unas posibilidades muy distintas unas de otras, esto abre un montón de posibilidades de juego y hace que la diversión sea uno de los puntos a su favor más importantes y destacados.

En cuanto a calidad gráfica, es un juego más con algunas nuevas posibilidades debido al gran potencial de la nueva consola. No tiene una gran espectacularidad en el entorno gráfico, salvo algunos detalles como el de introducirse en el cuerpo de un niño que pasea por el parque y ve las caras de los otros niños, las atracciones muy bien detalladas, cada elemento que anteriormente hayáis construido, etc...

Un punto a favor es el tema de la jugabilidad, con unas posibilidades inacabables y muy variadas, permitiéndote cambiar desde la sal de las palomitas hasta la calidad de los refrescos y la temperatura de los helados.

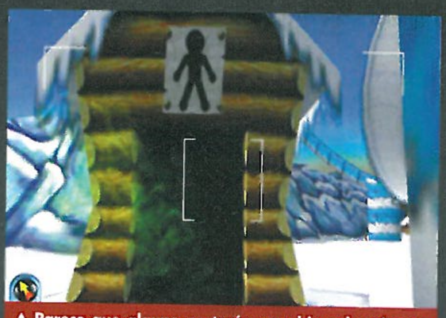
La nueva versión para PS2 incluye una increíble variedad de posibilidades y de innovaciones, lo que hace del juego un mundo nuevo para todos aquellos que les guste la estrategia y mandar sobre todo lo que les rodea.



▲ Así puedes ver el parque desde el punto de vista de un cliente.

AGARRATE Y SUBE A LA MONTAÑA RUSA


▲ Puedes ver las atracciones montándote en ellas. ¿Qué mejor manera de comprobar si molan?.


▲ Parece que alguno no tenía muy bien el estómago cuando entro en ese "tigre". Manda una brigada de limpieza, pero ya.



▲ Elige el tipo de atracción que quieres montar dependiendo de tus posibilidades económicas.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	7,5	Del montón, solo la posibilidad de introducirse en el cuerpo de un niño muestra algo de calidad gráfica.
MÚSICA Y FX	6	Algo aburrida y muy pesada en alguno de los parques.
CONTROL	8	Control absoluto sobre todo el parque, pero tal vez sea un poco lento.
INNOVACIÓN	6,5	No hay ningún juego parecido, pero es una copia de la versión para PSX.
JUGABILIDAD	9,5	Una infinidad de posibilidades y combinaciones.

Interes: 1º. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

La gran variedad de atracciones y posibilidades de juego. Tener el control de varios parques a la vez.

Los gráficos dejan que desear. La música es un poco rayante. El juego se desarrolla muy lentamente.

PUNTUACIÓN FINAL: 6





▲ Los parques temáticos son los que mandan en este juego. Aqui tienes uno basado en el antiguo Egipto.



Después de una larga espera llega a nuestras manos, tal vez, el mejor juego que jamás ha salido para PSX. Por encima de cualquier otro juego, en cuanto a calidad gráfica se refiere, y con un sistema de batalla más sencillo que en las anteriores versiones de la saga, como FFVIII y los G.F. que resultó algo más complicado de lo que se esperaba. Otro de los factores que destaca en la nueva versión de la saga, es su fantástica y enrevesada historia que no conseguiréis entender hasta llegar casi al final del juego. En algunos momentos romántica, divertida, dramática, misteriosa, etc... que conseguirá introduciros en la mayor historia de amor jamás recreada para PSX. Un juego que vuelve a sus principios, con personajes muy singulares y divertidos, recreando lo visto anteriormente en juegos como Final Fantasy Tactics, en el cual cada personaje desarrollaba un papel distinto, magos negros, caballeros, lanceros, etc... cada uno con una misión especial en la historia.

Una historia en la cual intervienen, no uno ni dos, sino que todos los personajes, un total de ocho, tienen un papel fundamental para su desarrollo. Cada uno aporta un granito de arena que ayudará a Yitan Tribal y a la princesa Garnet, los personajes principales de la historia, a desvelar el gran secreto de los mundos paralelos y de los espíritus de invocación.

Yitan es un experto ladrón que junto con su grupo de teatro tienen planeado capturar a la Princesa Garnet Til Alexandros. A su vez ella intenta escapar del castillo de Alexandria para encontrar una respuesta que le aclare todas las dudas del extraño comportamiento de su madre y de los nuevos personajes que aparecen en el castillo. Mientras todo esto ocurre, Vivi Ornitier,

▲ La traducción se ha hecho con un lenguaje muy acorde con el de los usuarios a los que va destinado, juvenil, fresco y desenfadado.

LA NOVENA MARAVILLA DEL MUNDO

un singular mago negro que acababa de llegar al castillo para ver la función de teatro, se ve involucrado en todo el alboroto del secuestro y se une a la nueva aventura de estos singulares personajes. Los tres serán la base principal de la historia y a su alrededor ocurrirán cosas que ninguno de ellos comprenden y que involucran a sus pasados y futuros. A lo largo de la historia encontraréis un total de ocho personajes, cada uno con sus habilidades y características especiales, y distintas de cualquier otro personaje.

En esta nueva aventura, los personajes desarrollarán cada uno un papel distinto, volviendo a los inicios de la saga Final Fantasy, que hace que los combates y estilo de juego incorpore un toque divertido y muy particular. En el nuevo estilo de juego, se busca más la habilidad del jugador, en vez de la experiencia de los personajes, por ello, no importa si os enfrentáis a un enemigo muy poderoso con personajes de bajo nivel, siempre y cuando sepáis llevar las riendas del combate y saber seleccionar las habilidades que os protegerán de sus ataques. Lo primero que hay que resaltar de los personajes, es el tipo de habilidad que tienen< por ejemplo el mago negro será el único que pueda realizar magias ofensivas; el caballero será el personaje que realice los ataques físicos que causen un mayor daño; el lancero ocupará su mejor posición en la retaguardia y es bueno para los ataques estratégicos; la curandera es perfecta para magias de estado y curas de emergencia; la invocadora será la única que pueda llamar a los espíritus de invocación; el ninja puede arrojar objetos y armas; el ladrón es hábil en el uso de las armas y muy rápido a la hora de atacar; por último, el engullidor se traga a los enemigos cuando les queda poca vitalidad y de vez en cuando aprende una habilidad, lo más parecido a la materia habilidad enemiga de FFVII.

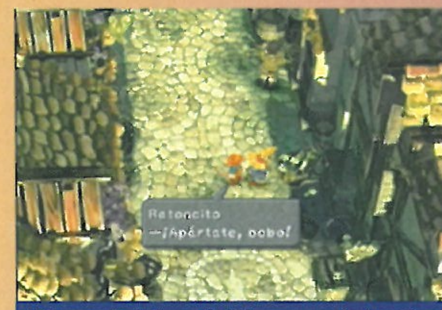
Como en los demás FF los combates vienen a ser muy parecidos, salvo que en esta ocasión los enemigos son más difíciles de derrotar, por lo que hay que saber llevar una estrategia determinada en cada momento del juego, unas veces más defensiva y otras mucho más ofensiva. En los combates, cada personaje puede, aparte de los movimientos principales, realizar un movimiento especial debido a sus características; por ejemplo, el ladrón robar o artimaña, que viene a ser lo mismo, el mago negro magias, etc... e incluso con la posibilidad de combinar personajes para determinados ataques de alto nivel, como es el caso de Steiner, un lacayo de la princesa que durante años ha intentado aprender el arte de la magia, pero que por su ignorancia e incompetencia no es capaz de realizar. Una vez encuentra a Vivi le plantea realizar ataques combinando su espada con la magia de Vivi, así cada vez que Steiner realice una magia con su espada, Vivi debe estar en el grupo. Otra de las posibilidades es la de ataque colectivo o acometida, que permite atacar a todos los personajes uno detrás de otro. Todas estas habilidades, magias y demás historias que se pueden hacer durante el combate, se aprenden de una forma distinta a lo anteriormente visto; en esta ocasión las armas, armaduras, accesorios, etc... tienen una característica distinta una de otra y que incorpora un poder sagrado que, dependiendo del personaje, se puede enlazar o no. El mismo objeto tiene varias habilidades y cada personaje aprenderá la que le corresponda. Aprenderla será tarea fácil, ya que lo único que se pide es rellenar una barra que aparece junto a la habilidad y que se incrementa mediante los puntos AP que se consiguen al acabar cada combate. Una vez aprendidas, sin necesidad de llevar el accesorio, se pueden realizar en cualquier momento, si no es así, una vez os la quitéis, esa habilidad desaparecerá del menú de estado. Hay habilidades de grupo, como pueden ser antiveneno, antimudez, nivel up, etc... y otras que son individuales, como pueden ser las magias, o las artimañas de Yitan. Estas últimas, individuales, se aprenden con las armas y cada personaje tiene una distinta: Yitan espadas, Steiner sables, Vivi bastones de mago, etc... Otra de las principales innovaciones está en las gemas. Estas gemas incrementan a medida que cada

ANTASY IX®

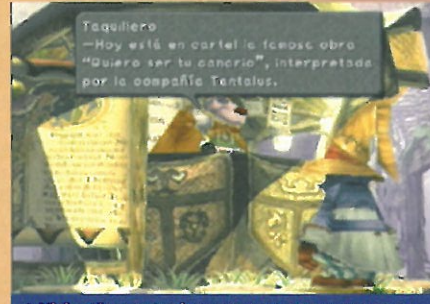
personaje sube de nivel y sirven para poder utilizar una habilidad u otra de grupo, por ejemplo: si tenemos diez gemas y marcamos la habilidad antiparo que consume cuatro, os quedareis con seis que podéis ocupar en otras habilidades. Todas estas peculiaridades hacen que en esta entrega sea mucho menos complicado dominar todas las opciones, lo que es un punto a tener en cuenta comparándolo con los enrevesados sistemas de juego de los anteriores (sobre todo en el VIII) que perjudicaban, en algunos casos, la progresión de la historia.
Como era de esperar, en un FF no podían faltar los famosos Chocobos. Como en cada versión anterior de la saga, los chocobos sirven para entretenerse con su crianza y adiestramiento, además con los mismos, podréis encontrar una gran variedad de objetos y secretos. En esta ocasión no hace falta ni una granja ni una visual memory donde guardarlos, sino que en el juego podréis tenerlos en cualquier momento y lugar del mapa a vuestra disposición. En esta ocasión, los chocobos, serán como un personaje más al cual hay que subirle nivel para que sea más eficaz y busque mejor los tesoros. Ahora los chocobos, aparte de para no encontrar enemigos por el camino, sirven para encontrar antiguos tesoros escondidos por el mundo. Para ello, primero debéis amaestrar uno y una vez hecho, encontrar unos objetos que se llaman chocografías y que indican donde se encuentran los objetos; por último hay que salir al mapa y buscar. Unas veces mejores secretos y otras peores, todos son muy útiles y es sin duda una de las cosas más entretenidas una vez acabado el juego.
También vuelven las cartas, con un montón de novedades y un nuevo sistema de juego. En esta ocasión la cuadrícula es de 4x4 y el sistema de juego es muy fácil de aprender, ya que solo consta de dos reglas que te explican al principio del juego. Esta es solo otra de las posibilidades que incorpora el juego, no tiene ningún fin, pero es muy divertido.
Squaresoft es sin duda la compañía que mejores gráficos ha dado a PSX, y no iba a ser menos con este último lanzamiento. Con las posibilidades de la consola exprimidas al máximo y con una dedicación y un detalle absoluto, ya sea en escenarios, personajes FMV, etc.... es sin duda alguna el mejor juego, gráficamente hablando, y superando todo lo visto anteriormente. Con unos personajes perfectamente elaborados, efectos de luces y sombras que os dejarán con la boca abierta y, como no, las mejores y más increíbles escenas de vídeo de la historia de PSX.
Como viene siendo habitual, la música se supera año tras año y este título cuenta con una grandiosa banda sonora y alucinantes efectos de sonido que se llevan la máxima puntuación en nuestra lista particular.
Con todo esto y un montón de detalles más Final Fantasy IX se perfila como el mejor juego de rol jamás creado para PSX, que marcará un antes y un después en nuestra gris. Veremos que son capaces de hacer con el FFX en la PS2.



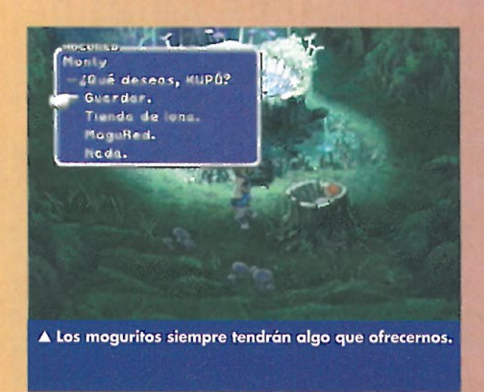
▲ Se trama toda la movida, ¿Por qué quieren secuestrar a Garnet?



▲ Como en todo juego de Rol que se precie, investigar y hablar con todo el que te encuentres es fundamental



▲ Vivi está a punto de tomar contacto con nuestros amigos.



▲ Los moguritos siempre tendrán algo que ofrecernos.



▲ La ambientación de las casas parece de cuento; quizá sea la más fantástica de todas las entregas.

▲ No se, no se, pero yo no me fiaría mucho de alguien que le gusta tanto las ranas, donde esté una buena paellita...

▲ ¿Qué estará tramando Yitan con Eva la guapa? ¿La está entrando? Juega y adivínalo tu mismo.

▲ La función de los chocobos en esta entrega no es solo criarlos. Te ayudarán a encontrar tesoros y a moverte por el mapa más rápido.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS 10
Squaresoft ha exprimido al máximo la consola y ha conseguido los mejores gráficos.

MUSICA Y FX 10
Como siempre excepcional. Os pondrá el vello de punta.

CONTROL 10
Rápido sencillo y muy fácil de aprender.

INNOVACION 10
El sistema de habilidades es muy práctico y sencillo. Se incorpora otro jugador más.

JUGABILIDAD 10
Un juego adictivo al máximo. No pararás una vez empieces, estáis avisados.

Interes: 1º. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

El nuevo sistema de lucha. La fabulosa música. Un control excelente. Los personajes son muy singulares. La historia. La evolución del juego. etc...

Ein? ¿Qué tiene malo este juego? Algunos combates se hacen muy pesados, por poner algo.

PUNTUACIÓN FINAL: 10

1-2 jugadores 1x

Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador Squaresoft

Fecha de salida Disponible
Tipo Conducción



¿Te gusta conducir...?



▲ Esta pantalla es como un concesionario donde puedes elegir el coche que quieres y el color que más te guste. Lo de regatear al vendedor es cosa tuya.

▲ Como viene siendo abitua en este tipo de juegos, en las repeticiones podrás ver que tal lo has hecho.

Los deportivos más selectos del mundo del motor llegan a PS2 de la mano de Squaresoft. Pon a prueba tus nervios en circuitos como Suzuka, uno de los más complicados del mundo. Con coches prácticamente reales y con un detalle casi exacto de las marcas más prestigiosas del continente Asiático y Europeo, como Honda, Ferrari, Nissan, Porsche... con todas las licencias pertinentes.

En Driving Emotion Type-S, no se busca la máxima velocidad en los circuitos, sino la precisión a la hora de tomar las curvas y hacer los derrapes. Se busca un control muy preciso al volante de coches, desde muy "normalitos", como puede ser un BMW 328, a un F50 con casi tres veces más potencia. Cada uno con sus características y peculiaridades propias. Todos ellos con un realismo increíble, su potencia, su par, su control, tracción, etc... que lo hacen mucho más real, aunque un poco menos manejable.

Un juego de lo más parecido que ha salido a Gran Turismo, pero que no tiene la misma chispa que hizo a este tan famoso y popular. Tal vez el hecho del exceso de realismo en el control, lo pueda hacer un poco más complicado y, a la hora de jugar, más extraño por su manejabilidad.

Teniendo en cuenta la potencia de cada coche, el grado de dificultad será mayor o menor empezando en la categoría más baja o más sencilla que será la C, hasta llegar al modo GT. Esta progresión no será nada fácil, al contrario, en el juego hay cinco circuitos nada más empezar y a medida que vayáis ganando carreras, aparecerán nuevos coches de los cuales dispondréis en el garaje personal. Al empezar hay cuatro coches de muy baja calidad, con los cuales deberéis ir ganando poco a poco las diferentes pruebas y retos. Una vez acabado el reto en el modo más fácil, el juego os dará un nuevo coche, otro circuito más y la siguiente categoría del mismo circuito. En cada circuito hay un total de cuatro categorías más una especial que se obtiene una vez acabados todos los modos de juego y habiendo conseguido todos los coches. Algunos de los coches con-

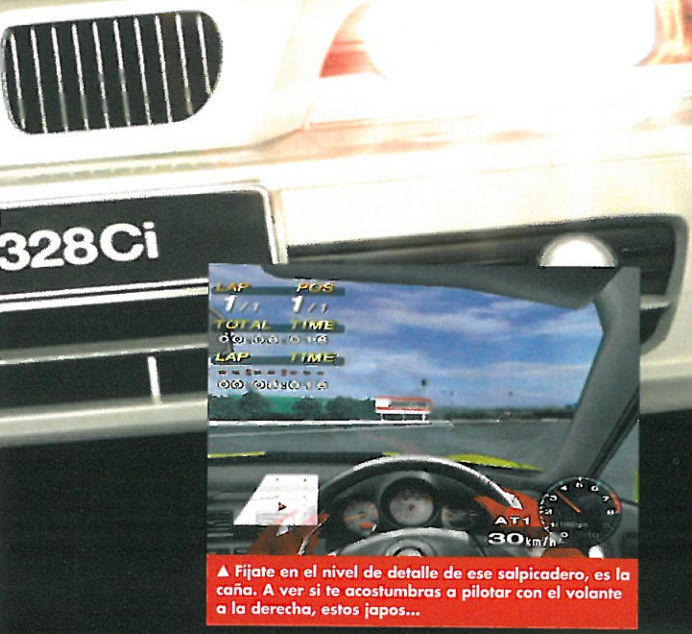


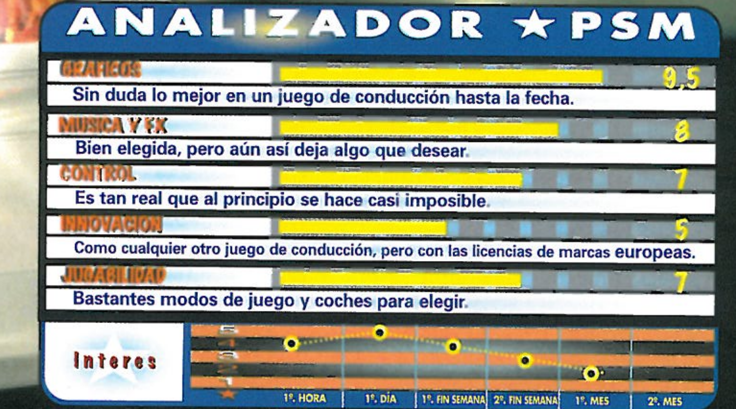
▲ Los gráficos y los efectos de luz, como en cualquier título que lleve la firma de Square, son alucinantes

tra los que competís en el juego os serán entregados al finalizar las carreras; para acceder a los otros deberéis completar una serie de pruebas. Todos estos coches debéis ganarlos en los modos Arcade Type-S cuya misión es la de llegar primero a la meta. En Línea de Carrera, puedes pulir tu técnica para aprender el manejo de cada coche y sus características de conducción. En este modo también puedes practicar en unas pistas especiales que aparecen como si se tratase de un carnet de conducir, sin ningún premio al acabar cada prueba. En el modo contrarreloj puedes practicar en el circuito que más te guste o que peor se te dé para practicar en él tantas veces como te apetezca. El modo Duelo es para dos jugadores, y en él podréis retar a otro amigo y demostrar vuestro control al volante del garaje más selecto. En este modo podéis intercambiar los coches de una tarjeta a otra, de tal forma que podéis jugar con los coches de vuestro amiguete y él con los vuestros.
Después de haber elegido el coche que más os convenga, existe la posibilidad de prepararlo para cada carrera, desde la amortiguación hasta la relación entre marchas. Una vez configurado el coche, tendréis que guardar los datos y ya podréis competir en el circuito que elijáis, así de sencillo.
El aspecto más llamativo de todo el juego aparte de la gran variedad de coches, es el aspecto gráfico, que como era de esperar en un juego de Square, es de lo mejor que te puedes echar a la cara. Con una recreación perfecta de cada coche y una resolución muy aceptable es, hasta el momento y hasta que aparezca GT3, el mejor juego de conducción gráficamente hablando. Los brillos en la carrocería están muy logrados, dando una sensación de realismo aún mayor.
Otro punto a destacar es el tema de la música, que aunque parezca mentira y siendo de un juego japonés, no está tan mal como esperábamos. Y como no, los efectos de sonido no iban a ser menos, con un ruido de motores muy espectacular, casi real podríamos decir. También los coches y el sonido de la hierba o tierra al pasar por ella está muy conseguido y bastante bien detallado.
Tal vez el mayor inconveniente que le hemos encontrado, sea su excesivo grado de dificultad, que en algunos momentos pondrá a más de uno los pelos de punta tras realizar un mismo circuito una y otra vez.
Una buena elección para los amantes del motor y de la autentica sensación de velocidad que coches como Ferraris o Porsches pueden dar en una consola.


▲ Las fases de conducción nocturna con la vista desde dentro son especialmente difíciles dada la limitada visibilidad que te proporcionan tus faros.


▲ Las pruebas de habilidad son todo un reto a tu pericia como conductor.


▲ Fíjate en el nivel de detalle de ese salpicadero, es la caña. A ver si te acostumbras a pilotar con el volante a la derecha, estos japos...



LO BUENO Y LO MALO

▲ La gran variedad de marcas y coches. Su fantástico realismo. La increíble calidad gráfica de los coches y su alta sensación de velocidad.

▼ El control se hace muy difícil al principio. Su excesivo grado de dificultad. Se hace un poco corto y deja algo que desear.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador

Distribuidor Konami
Desarrollador Konami

Fecha de salida Disponible
Tipo Combate de robots

PS2 PlayStation 2

Zone of the enders

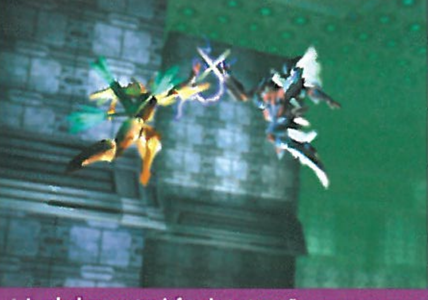
Mechas futuristas



▲ Muchas veces pensaremos que estamos dentro de una peli manga a lo Ghost in the Shell.



▲ La cantidad de enemigos de los niveles es a veces agoviante. No te cortes y dale.



▲ Las luchas contra jefes de tu tamaño son espectaculares.



▲ Las secuencias FMV te dejarán con la boca abierta.



▲ Toda la acción del juego se desarrolla en Júpiter, podían haberse venido más cerca...



▲ Este es el primer contacto que tiene nuestro protagonista con su mech.

Uno de los títulos más esperados por los amantes de los mechas y por el mundo de las consolas, llega a nuestras manos gracias KONAMI, que al cabo de unos meses de su salida en Japón y en USA, aparece con el modo de juego más alucinante y mejor diseñado hasta el momento en PS2. Un título que ha arrasado en el continente Nipón y en el Yanqui con unos gráficos y movimientos como pocas veces se han visto en un juego de mechas y un sistema de juego y evolución muy ingenioso y a su vez enganchante.
En el 2173 una guerra separa un mundo futurista donde las principales armas de ataque y defensa son mechas con una de las mejores tecnologías que jamás se han creado. Pues bien, en una de estas batallas un joven chaval que andaba tan tranquilo por la calle, llamado Leo, es atacado y perseguido por un comando que pretende destruir a todo ser viviente que se encuentre en el territorio equivocado. Al intentar huir se encuentra con una de sus mayores sorpresas, un mecha que le reconoce como su líder y que obedece a todas sus órdenes. Dentro de este robot gigante aún perdura el espíritu de su antiguo líder, una joven que a lo largo del juego os enseñará a utilizar todas las armas y os dará consejos sobre que hacer.
Comenzamos con un tutorial que debéis seguir para aprender todas las técnicas y movimientos del mecha. Después de una extensa y detallada explicación, que os podéis saltar si queréis, (aunque no es recomendable) hay que completar una serie de misiones en las que acabar con todos los enemigos de una misma zona para conseguir la llave u objeto necesario para el siguiente nivel. En algunas pantallas hay que buscar las llaves por todo el escenario y en otras, arrebatárselas a los enemigos que las llevan. Por norma general los enemigos suelen atacar de dos en dos o incluso de tres en tres, dependiendo el nivel de vuestro mecha y de la pantalla en la que os encontréis. El mecha tiene un nivel que, según suba, incrementará su fuerza, velocidad, resistencia, etc... Esta experiencia para subir nivel se consigue a medida que destruimos enemigos, cuantos más mejor. Cada enemigo tiene un nivel y cada nivel le otorga unas habilidades que serán más o menos potentes y efectivas. Al igual que los contrarios, vuestro mecha también aprende habilidades y puede desempeñar varias funciones aprendiéndolas de los enemigos que vayáis eliminando, o incluso algunas que no realizan, como manejar un rifle de francotirador, ondas expansivas, etc... Además de los movimientos normales de ataque, como el disparo normal que se convierte en un ataque cuerpo a cuerpo con espada cuando estás al lado de un enemigo, hay una gran variedad de armas y movimientos especiales como las bolas de energía concentrada o las cogidas con fuerza electromagnética. Algunas de éstas, bien combinadas, pueden ser mortíferas contra enemigos de inferior nivel, permitiéndonos acabar con ellos de varios golpes normales. La velocidad a la que se mueve el mecha es otra de las grandes ventajas que tiene el juego y que lo hace aún más alucinante y espectacular. El control del robot es instantáneo y preciso al cien por cien, con una libertad de movimientos pasmosa y que os dejará con la boca abierta, permitiendo así luchar contra tres y hasta cuatro enemigos con la mayor facilidad del mundo y sin ningún problema a la hora de esquivar disparos o huir si es necesario; con un empleo de todos los botones del mando analógico, el cual os permite controlar la velocidad del movimiento y la potencia de los golpes.
El aspecto que más llama la atención y que destaca sobre el resto de factores fundamentales en juego, es el gráfico. Sin duda alguna se nota la mano de Hideo Kojima a la hora de elaborar los escenarios, los robots, etc... con unas FMV que os dejarán con la boca abierta y con unos detalles que nunca podríais haber imaginado. Los brillos de las skins de los mechas y la velocidad de generación de polígonos son escalofriantes y sin duda alguna costará muchísimo superar esto. Es el primer juego de PS2 que se aleja de los demás en el tema gráfico.
Si a todo esto le añadimos uno de los mejores argumentos que hemos visto en este tipo de juegos, Z.O.E. se perfila como el juego bombazo de finales de invierno principios de primavera.



▲ Con contrincantes como ésta se te pone muy difícil prestar atención a los mandos de tu robot. Yo le prestaría atención a otra cosa, y no son los mandos.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota
GRAFICOS	9,5
Sin duda son geniales, pero aún le queda vida a PS2 como para darles un 10.	
MUSICA Y FX	9,5
Una banda sonora espectacular y unos efectos de sonido fantásticos.	
CONTROL	10
Rápido, sencillo y fácil de aprender, en una palabra: Perfecto.	
INNOVACION	9
No es el primer juego de mechas, pero los detalles y su control son excepcionales.	
JUGABILIDAD	9,5
La facilidad con la que aprenderéis a manejar el mecha es impresionante.	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

▲ El control tan perfecto y sencillo. La banda sonora es fabulosa. Los gráficos tienen una resolución muy alta y un detalle pasmoso. La facilidad de movimientos.

▼ Se hace un poco aburrido acabar con tantos enemigos. Repetir algunas pantallas se hace algo pesado. La poca variedad de enemigos.

PUNTUACIÓN FINAL:



MORT THE CHICKEN

Estos pollos bien se pelan

Muchos han sido los héroes que han ido pasando por nuestra consola a lo largo de su historia, y muy variadas han sido las formas en que se han representado. Unas veces aparecían como humanos, con el ejemplo de la mítica Lara Croft, otros como extraños marsupiales, recordemos a Crash, y otras veces también en forma de curiosos híbridos mezcla de no se sabe qué especies, como Rayman. Ahora aparece para PlayStation otro héroe más, y lo hace con otra forma diferente a todas las que habíamos visto: se trata de un gallo, de Mort.

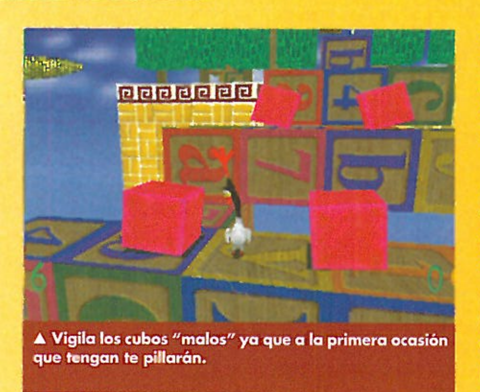
Mort es el presentador de un programa de televisión para niños (o mejor dicho pollitos) que se emite los sábados por la mañana. Es el tipo ideal para su puesto: los pollitos le adoran, los patrocinadores están encantados con él, es ideal para toda la familia,... pero cierto día se produce la catástrofe en el plató del programa de televisión. Unos extraños seres alienígenas con forma de cubo, los Boolyon, salen del pozo de agua y empiezan a capturar a todos los pollos del público. Ante esta situación y ante la desesperación de todos los actores del programa, Mort sale disparado y se aventura por el pozo para salvar a los polluelos. De todos modos, sin ellos el programa no tendría futuro.

La dinámica del juego consiste en ir completando todos los niveles, para lo cual hay que salvar a los polluelos que encontremos en cada uno de ellos. Deberemos guiar a nuestros amigos hacia los pozos. La salvación de los pollos será recompensada con monedas con las que podremos comprar puntos de bonificación.

A lo largo de los niveles, Mort va a contar con una serie de ayudas para recuperar energía y así poder seguir con su incesante búsqueda. Estas ayudas son de dos tipos: huevos, dentro de los cuales encontraremos potenciadores (de salto, de picotazo,...) aunque sólo actúan durante un breve período de tiempo; y el maíz y las judías, que regeneran el estado de salud de nuestro héroe. Tenemos que estar atentos cuando comamos porque los cubos aprovechan el mínimo despiste para atacarnos.

Los sistemas de los que se vale Mort para atacar son muy originales: a picotazos o a crestazos. Los picotazos son muy útiles para destrozar y recoger todo lo que encontremos por el suelo, mientras que la cresta es un arma eficaz para defendernos de los cubos y para mantenernos en el aire mientras estemos saltando.

Uno de los problemas que encontramos en Mort the Chicken surge con las cámaras y los giros que realizan en el desarrollo de la acción. Este es ya un problema clásico cuando hablamos de este tipo de juegos y aquí no parece



▲ Vigila los cubos "malos" ya que a la primera ocasión que tengan te pillarán.

haberse cuidado con detalle. Cuando saltamos o cuando hacemos un giro inesperado, la cámara no reacciona como debería y nos encontramos en una situación muy comprometida tanto para nuestro pobre cuello (tan maltrecho después de tantos juegos con el mismo problema) como para Mort, al que podemos meter en una situación de peligro y ni siquiera darnos cuenta.

El control también es uno de los aspectos más débiles de este título. A priori parece sencillo, porque las acciones que puede realizar nuestro personaje son limitadas (dos botones para ataques y otro para salto) pero a la larga se hace muy duro ya que no responde a lo que queríamos hacer, sobre todo en los saltos, en los que hay que atinar y tener mucho cuidado si no queremos acabar con el pollo en cualquier sitio menos el que esperábamos.

Las pantallas y los lugares que vamos a recorrer en busca de los pequeños pollos son muy variados, desde un castillo que se eleva hasta el cielo, un escenario que parece el Polo Norte, una especie de fuerte al estilo del lejano oeste e incluso una habitación llena de cubos de esos que usan los niños para jugar. Todos estos lugares están unidos por una misma característica: están llenos de cubos, por lo que podemos acabar un poco cuadriculados con toda esta historia.

Los gráficos son bastante sencillos y se descomponen al acercarnos. Destacan por la variedad de objetos y escenarios que han sido diseñados pero técnicamente no son ninguna maravilla. Están más cerca de los comienzos de andadura de la Play que de los últimos tiempos en los que hemos podido ver todo tipo de maravillas.

Mort the Chicken, una aventura de plataformas en la que nos vamos a encontrar con todo tipo de escenarios y personajes, aunque todo ello con un toque muy cúbico. Es un juego entretenido que puede valer tanto para los más aficionados a este tipo de títulos como para los más peques de la casa. No tiene nada que haga de este juego un clásico indispensable, además de que el control es pesado y los giros de cámara son más traicioneros que nunca. Si a pesar de todo te van estos juegos, podemos decir a su favor que tienes para pasar un rato divertido.

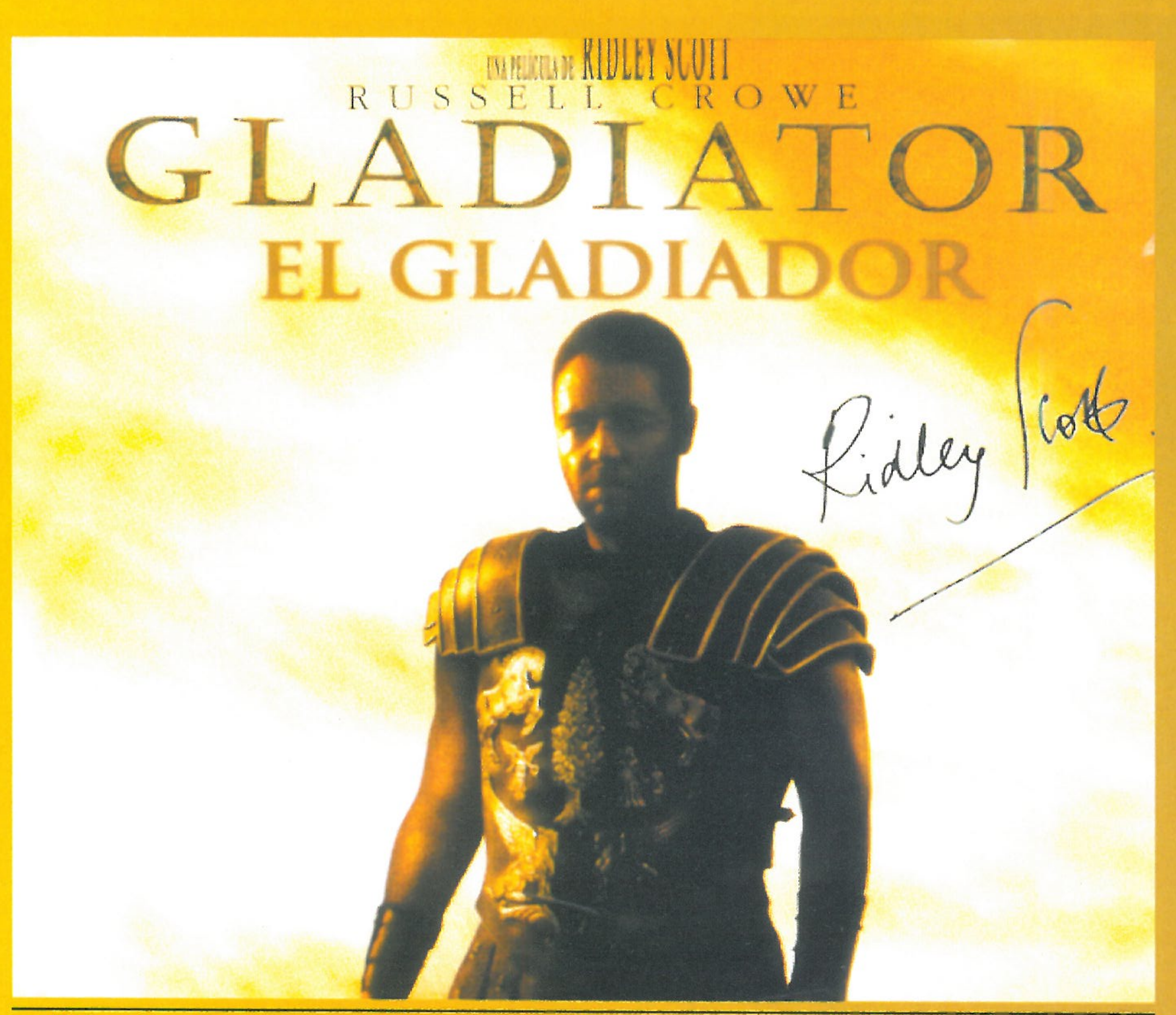


▲ Mort es un auténtico ídolo para los polluelos.



PUNTUACIÓN FINAL:





Lista de ganadores del concurso Dino Crisis 2

Carlos Perez Rodríguez-Cadalso	Madrid
Mariano Pascual Orgaz	Pinto (Madrid)
Ruben García Rosa	Fuenlabrada (Madrid)
Jose Manuel Robles Santos	Valencia
Ivan Navas Garres	Sabadell (Barcelona)
Jesús Arias Trevejo	Madrid
Manuel Sedano Fernández	Cruces (Vizcaya)
Jose Manuel Leal Liberato	Gijón (Asturias)
Jose Lorenzo Hernández Álvarez	Sevilla
Alberto García-Romero	Getafe (Madrid)
Noe Bonay Leites	Ourense
Manuel Giménez Hernández	Tres Cantos (Madrid)
Abel Martínez Domínguez	Madrid
Angel Rodríguez Candelario	Pamplona (Navarra)
Francisco Jose Cuevas Gandara	Madrid
Antonio Jesús Delgado Castañeda	Arroyo de la Miel (Malaga)
Nuria Parrilla Avila	Madrid
Juan Lopez Parrilla	Benidorm (Alicante)
Stelian Obreja	Onda (Castellón)
Pilar Carazo Montijano	Granada
Mario Moreno Silvestre	Valencia
Juan Carlos Font Escortell	Benissa (Alicante)
Manuel Martínez Ortiz	Montmeló (Barcelona)
Manuel Trillo Paredes	Madrid
Rodolfo Deleón Marante	La Laguna (Tenerife)

Aprovecha la nueva capacidad de tu PS2 para ver películas en DVD

PSM y Columbia Tri Star te invitan a participar en el sorteo de 10 DVD de la mejor película del año.

Recorta y envía el cupón adjunto (no valen fotocopias)

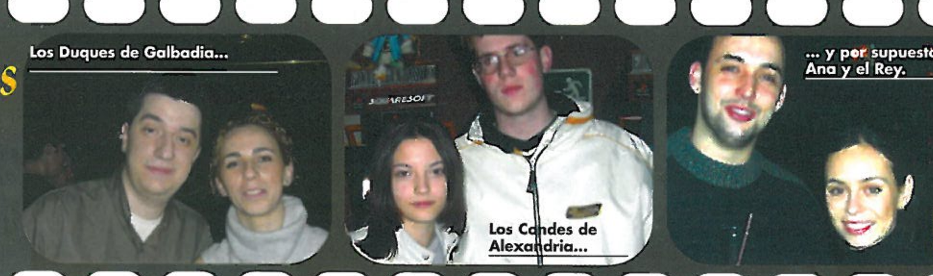
Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Código Postal . . . . .Población . . . .
Provincia . . . .
Edad . . . .

Rellena este cupón con tus datos y envíalo a:
Revista PSM.
C/ José María Galván, nº 3 bajo 1
28019 Madrid
Indica en el sorteo: "Gladiator"

INFOGRAMES PRESENTA FINAL FANTASY IX

Parejas Ilustres

A un evento de esta categoría no podía faltar lo más selecto de la alta sociedad consolera...



Los Duques de Galbadia...

Los Condes de Alexandria...

... y por supuesto Ana y el Rey.

El pasado15 de Febrero asistimos a la presentación del esperadísimo Final Fantasy IX, que Infogrames realizó en la discoteca Kapital de Madrid.

Después de un retraso tras otro y de todos los cambios de distribuidor que ha sufrido el título estrella de Square, el momento que esperábamos todos los amantes de los juegos de rol llegó por fin.

Todos los asistentes tuvimos la oportunidad de probar la versión final del juego en las más de 20 consolas que se habían instalado allí, y en las que pudimos comprobar las excelencias de este bombazo que despide a lo grande, como no podía ser de otra manera, su saga en la PlayStation original. Pascale Vermeerbergen, Directora de Marketing de Infogrames España, fue la encargada de presentarnos las excelencias de esta obra maestra que, por suerte, muchos ya conocíamos y habíamos tenido la oportunidad de exprimir a fondo, como os mostramos en el análisis que tenéis en este mismo número.

La cosa se animó después un montón, ya que aparte de los típicos "canapieses" de todas las presentaciones, la gente de Infogrames nos tenía reservada una sorpresa a los asistentes. Pues allí se montó un Karaoke donde los más valientes, al principio, y los más "canicas" al final, tuvimos la oportunidad de demostrar nuestras capacidades como cantantes, (menos mal que la presentación era a cubierto y no nos afectó la lluvia). A destacar el improvisado dúo entre Aida de Infogrames y el tío Sebas, antiguo redactor y amigo de esta revista, que cuando les pusieron la canción no se la sabían, si es queee...

Al final, como ya es habitual (que trabajo más duro el nuestro) en estas presentaciones, lo pasamos en grande. Felicidades por la organización de la fiesta a toda la gente de Infogrames: Pascale, Beatriz, Aida, Laura, Alfredo (que además demostró ser un estupendo cantante) y si me olvido a alguien, pues también, porque vaya un equipo de gente joven y simpática que tienen. Pues eso, hasta la próxima.



▲ Esta es la típica foto institucional y formalita del equipo de Infogrames al principio de la fiesta...



▲ Aida y Sebas intentaron un dueto que no prosperó... ¡Porque no se sabían la canción!

▲ ... y esta es la foto no oficial del grupo metido en harina. ¡Lo que no consiga un Karaoke y el buen rollo...!

motogp EN EL SALÓN

MOTOSHOW DE BARCELONA


▲ En una disputadísima final, el tío Alberto consiguió alzarse con el triunfo. Nada menos que una PS2.

Sony aprovechó el Salón Internacional de la Moto de Barcelona, Motoshow, para presentar a la prensa su último bombazo para PS2 Moto GP y de paso ofrecer la oportunidad a todos los asistentes al salón de ser los primeros en probar el juego antes de que saliera a la calle. En un stand de considerables dimensiones se instalaron más de 20 muebles de PS2 con el juego además de una espectacular Honda CBR 900 réplica Crivillé que se sorteará entre todos los compradores del juego.

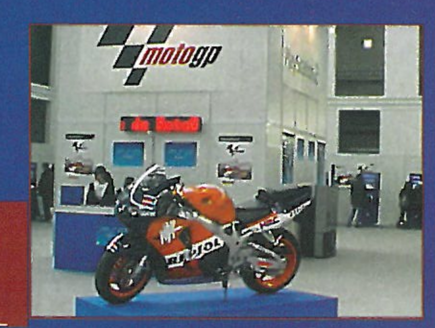
Para amenizar el evento se organizó un campeonato con el juego en el que participamos todos los periodistas y cuyo premio era una flamante PlayStation 2. El que escribe estas líneas, el tío Alberto, fue el encargado de dejar bien alto el pabellón de PSM y volverse a Madrid con la PS2 bajo el brazo, ¿O es que acaso lo dudabais?

La competición constaba de dos partes; una clasificatoria en la que se clasificaban los ocho mejores tiempos y las eliminatorias directas a pantalla partida hasta llegar a la final. En las clasificatorias conseguí el 2º mejor tiempo, que me dio paso a la siguiente ronda, en la que me tocó correr contra mi buen amigo y gran motero Jasón de Superjuegos que, a pesar de la dura resistencia que opuso cayó eliminado. La gran final me tocó disputarla contra Alex de Planet Station, otro motero que, además había conseguido el mejor tiempo en las clasificatorias. La carrera fue emocionantísima y con una gran cantidad de público expectante y animando. Al principio de la carrera me caí y pensé que estaba todo perdido, pero conseguí tranquilizarme e ir reduciendo distancias, consiguiendo meter presión a mi rival que a dos curvas del final se marcó un recto, momento que aproveché para retomar el primer puesto y hacerme con el triunfo cruzando la línea de meta en solitario. No os podéis imaginar la emoción y los nervios que tuve que aguantar, ya que el ambiente era alucinante. Al final salimos todos ganando por tener la posibilidad de poder jugar en nuestra consola con maravillas como Moto GP.


▲ Antonio y Alicia de Sony con el tío Alberto.


▲ En el salón se podían ver motos tan interesantes como esta.


▲ Jasón de Superjuegos fue un duro rival a batir.



▲ Esta es la CBR900 que se sortea entre todos los compradores del juego.



STAR WARS: DEMOLITION

Todos los personajes
Selecciona la opción "Preferences", después pulsa L1 + R1. Introduce "WATTO_SHOP" en la pantalla de Jedi Mind Trick para desbloquear todos los personajes

Jugar Como Tamtel Shreej
Completa el juego, con al menos 10.000 créditos con Boba Fett y Wade Vox para desbloquear a Tamtel Shreej.

Jugar Como Pugwis
Completa el juego, con al menos 10.000 créditos con General Otto y Tia & Ghia para desbloquear a Pugwis.

Jugar Como Wittin
Completa el juego, con al menos 10.000 créditos con Aurra Sing y Quagga para desbloquear a Wittin.

Jugar Como Malakili
Completa el juego, con al menos 10.000 créditos con Tamtel Shreej, Pugwis y Wittin para desbloquear a Malakili.

Jugar Como Boushh, Darth Maul y Lobot
Completa el juego, con al menos 10.000 créditos con Malakili para desbloquear a Boushh, Darth Maul y Lobot.

Localización de Droids

Tattooine: Mos Eisley
Busca los dos edificios que tienen la misma forma en el centro del área. Sube a uno de esos sin el power-up del droid. Cerca de este edificio hay otro con una pequeña inclinación. Usa esta inclinación para llegar arriba. Dirígete dentro de los edificios y serás transportado a otro, adquiriendo el poder droid.

Dagobah
Haz explotar el A-Wing hundido antes de que reviente, los tres droid power-ups aparecerán.

Tattoine: Dune Sea
Dispara al Sand Crawler hasta que se detenga. Entra es su boca para conseguir un power-up droid. Repite el proceso para conseguir un droid diferente.

Hoth
Destruye cualquiera de las tres sondas droids que están sobre el área. Cada una de ella contiene un power-up droid diferente.

La Estrella de la Muerte II
Destruye los TIE Fighter o deja que se maten entre ellos. Llevan power-ups.

Yavin IV
Destruye las tres torres de vigilancia para obtener el power-up droid. Cada torre tiene un droid diferente.

Naboo
Choca con las piezas de ajedrez para colocarlas en el lugar correspondiente y así conseguir un power-up droid.

COLIN MC RAE RALLY 2.0

Desbloquear todos los circuitos
En la pantalla de "Create New Driver Profile" introduce HELLOCLEVELAND

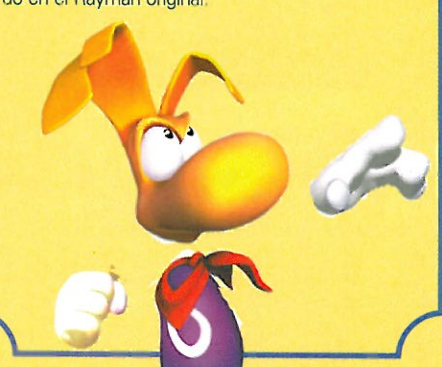
Desbloquear todos los coches
En la pantalla de "Create New Driver Profile" introduce ONECAREFULOWNER

Códigos de coches
Para desbloquear los coches especiales del juego, introduce los siguientes códigos en la pantalla de "Create New Driver Profile":

Coche	Código
Lancer Road Car	OFFROAD
Mini Cooper	JOBINITALY
Sierra Cosworth	JIMMYSCAR
Ford Puma	COOLESTCAR

RAYMAN 2

Mini-juego de Rayman clásico
Consigue el 90 % de Lums del juego, después complétalo totalmente y ve los créditos hasta el final. Entonces podrás jugar a este mini-juego basado en el Rayman original.



007 RACING

Todos los trucos que te damos solo funcionan en las misiones que ya hayas completado previamente.

Repetición de la Pre-Misión
Completa la Pre-Misión en menos de 90 segundos. Si lo has hecho, verás la repetición de la Pre-Misión en vez de la correspondiente secuencia CG.

Circuitos deslizantes
Acaba con las once bocas de incendio que hay en la misión "Gimme a Brake" además de completar la misión con éxito. Si lo has conseguido, la superficie de los circuitos, será ahora altamente deslizante.

Sin radar en el modo de 2 jugadores
Completa la misión "Ambush" con al menos, el 85 % de la salud. Con esto conseguirás que no haya radar en el modo de 2 jugadores.

Desbloquear todas las misiones
Completa la misión "Highway Hazard" sin chocarte con ningún coche. Si lo has hecho correctamente, todas las misiones estarán disponibles en el modo 00 Agent

Marea roja
Inutiliza los tres tanques en la misión "Survive the Jungle" y completa la misión. Ahora todos los niveles en los que aparezca agua, será de color rojo.

Funky Missile Trail
No destruyas las tiendas que están vacías, que no tienen power-ups, y completa el nivel con éxito. Ahora las estelas de los misiles serán multicolor.

Derrapadas locas
Si completas con una puntuación del 100 % el nivel "Escape", las huellas de los derrapes aparecerán en verde, en lugar de las habituales marcas negras.

Doble de salud
Si completas el nivel "Break Out" con el 100 % de vida, todos los medikits que te encuentres tendrán el doble de valor, 50 puntos.

Doble de daño
Si te haces con todos los Nitros y TSP-6060 que hay en la misión "River Race" y la completas con éxito, en el modo de dos jugadores, cualquier daño que inflingas al otro jugador será doble.

Explosiones Púrpuras
Completa con una puntuación perfecta la misión "Download". Ahora las explosiones en cualquier nivel serán púrpura en lugar de naranja.

Blue Goggles
Completa con el 100 % de salud la misión "Submerged". Con esto conseguirás que las cámaras de seguridad del nivel 8 "Break Out", que son verdes, y las del nivel 11 "Submerged", normalmente rojas, sean azules.

Todos los artilugios
Completa la misión "Showdown" en menos de 2 minutos. Ahora todas las armas del juego estarán disponibles en todos los niveles.

Desbloquear las arenas para multijugador

Arena para dos jugadores
Completa la misión 7 "Escape" en el modo Agent. Esto desbloqueará la pista para dos jugadores "Compound"

Arena para dos jugadores
Completa la misión 10 "Download" en el modo 00 Agent. Esto desbloqueará la pista para dos jugadores "Rooftops"

WWF SMACKDOWN 2

Habitación oculta de la ducha
Entra en la habitación del armario y empuja a tu oponente contra la pared de la derecha. Esto causará un gran agujero, abajo a la derecha, que conduce a la habitación de la ducha.

Habitación oculta de la olla
Entra en el sótano 1, donde hay una flecha que indica el camino que lleva al parking. A la derecha hay una puerta que está cerrada, y a la derecha de esa puerta hay una especie de verja. Tienes que golpearla para crear un agujero que te llevará la habitación del caldero.

Arma oculta, la silla
Entra al vestíbulo y golpea al oponente contra el stand que tiene la señal de "Shopzone".

Arma oculta, el extintor
Entra al vestíbulo y golpea al oponente contra la esquina de la izquierda.

Armas ocultas en la habitación del armario
Entra en la habitación del armario y golpea a tu oponente contra el armario de la izquierda o contra el doble que hay en la derecha. Encontrarás cuatro armas secretas.

Arma oculta, el cubo de basura
Entra a los vestuarios y golpea a tu oponente contra el cubo de basura. Esto te dará tres nuevas armas ocultas. Recuerda que la mesa de la habitación también la puedes utilizar.

Arma oculta, el jarrón
Entra en la sala VIP y golpea a tu oponente contra el florero.

DRIVING EMOTION TYPE-S

Circuitos y Coches



Aquí te mostramos una detallada lista en la cual encontrarás la forma de conseguir todos los coches del juego. Por si fuera poco, hemos estado afinando los controles de conducción de los vehículos, y creemos que hemos dado con la fórmula correcta.

COCHES ADICIONALES OCULTOS

JGTC Raybring NSX
JGTC Castrol Mugen NSX
JGTC Mobil 1 NSX
JGTC Denso Supra GT
JGTC Castrol Supra
JGTC FK/Massimo Cerumo Supra
JGTC Pennzoil Nismo GTR
JGTC Arta Zexel Skyline
JGTC Calsonic Skyline



▲ Configurar los controles de conducción pueden marcar la diferencia entre ganar y perder, por lo que deberías prestarle especial atención.

AJUSTES RECOMENDADOS PARA LA CONDUCCIÓN

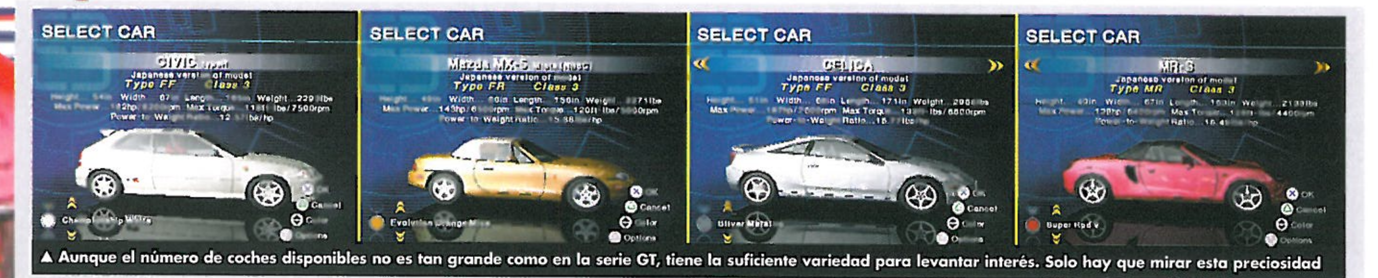
Dado que el control de Type-S no es el mejor, lo más importante es configurarlo de tal manera que nos sentamos cómodos a los mandos de nuestra máquina. Si tenemos un margen bajo el coche bailará de izquierda a derecha con mucha facilidad, en cambio, si lo tenemos alto, la respuesta del mismo será casi inexistente. Para minimizar ambos problemas hemos encontrado que la mejor forma es 80. Aunque la respuesta altera ligeramente la conducción del coche, lo mejor es dejarla a 0. Claro está, dependiendo de tus preferencias, puedes variar estas recomendaciones a tu gusto.



▲ Aquí te mostramos algunos de los circuitos disponibles al principio del juego. Finaliza cada uno de ellos para conseguir nuevas pistas.

LOS CIRCUITOS

1. Province novato
2. Urban Highway novato
3. Circuito de Tskuba
4. Circuito Este de Suzuka
5. Province experto
6. Urban Highway experto
7. Circuito Internacional de Suzuka
8. Mapa Autocross
9. Zero-4
10. Costa Oeste



▲ Aunque el número de coches disponibles no es tan grande como en la serie GT, tiene la suficiente variedad para levantar interés. Solo hay que mirar esta preciosidad

LOS COCHES

Algunos de los coches están disponibles desde el principio, mientras que para conseguir otros tendrás que desbloquearlos quedando en primer lugar en determinados circuitos, en el modo ARCADE TYPE-S. También necesitarás competir en el modo TIME ATTACK y realizar unos determinados tiempos para desbloquear algunos más. Caballeros, preparen motores.

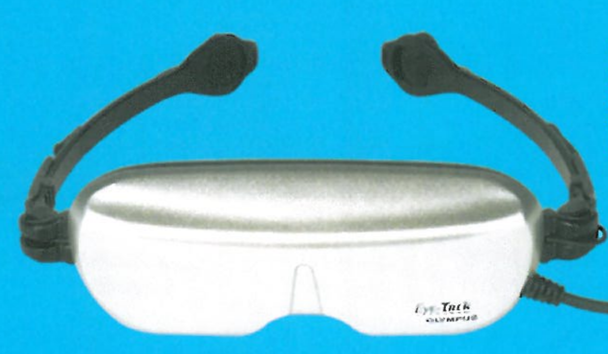
Coches	Circuito
HONDA	
Civic type R	Disponible desde el principio
Honda s2000	Circuito de Suzuka (Div. 3)
Integra type R	Costa Oeste (Div. 1)
NSX S Zero	Circuito de Tsukuba (Div. 1)
MAZDA	
MX-5 Miata (NB8C)	Disponible desde el principio
MX-5 Miata (NA8C)	Line: Autocross 1: 0:13:206
RX-7 (FD3S)	Urban Highway (Div. 1)
RX-7 (FC3S)	Line: Autocross 2: 0:20:909
MITSUBISHI	
FTO GP version R	Urban Highway (Div. 3)
Pajero Super Exceed	Provence experto (Div. 3)
GTO Twinturbo	Circuito de Tsukuba (Div. 2)
Lancer GSR Evolution VI	Urban Highway (Div. 2)
NISSAN	
Primera 2.0 Te-v	Provence novato (Div. 3)
Fairlady Z Versión S 2by2	Circuito de Suzuka (Div. 2)
Silvia spec-R	Costa Oeste (Div. 2)
Skyline GT-R V-spec	Costa Oeste (Div. 1)
180SX Type X	Line Autocross 3: 0:21:698
SUBARU	
Legacy Wagon GT-B	Circuito de Suzuka (Div. 2)
Impreza WRX STI V. VI	Provence experto (Div. 2)
TOYOTA	
Celica	Disponible desde el principio
MR-S	Disponible desde el principio
Lexus IS200	Circuito de Tsukuba (Div. 3)
Chaser Tourer V	Provence novato (Div. 2)
Supra	Provence novato (Div. 1)
MR2	Line: Autocross 4: 0:28:170
Sprinter Trueno GTV	Line: Autocross 2: 0:20:909
Corolla Levin GTV	Line: Autocross 1: 0:13:206
ALFA ROMEO	
GTV 3.0 V624V	Urban Highway (Div. 3)
BMW	
328 Ci	Circuito de Suzuka (div. 3)
FERRARI	
360 Modena	Urban Highway (Div. 1)
F50	Circuito de Suzuka (Div. 1)
PORSCHE	
Boxster S	Urban Highway (Div. 2)
911 GT3	Provence experto (Div. 1)
TVR	
Griffith Blackpool B340	Circuito de Suzuka (Div. 1)



Este mes traemos dos de los primeros dispositivos para conectar tu PS2 a un monitor de PC; además de un artilugio para los que no quiera usar monitor.

EYE-TREK FMD-200

Compañía: Olympus
Precio aprox. USA: 110.000 pts.



Una de estas preciosidades te puede llegar a escandalizar cuando conozcas su precio, pero si eres un jugón empedernido, o te gusta ver películas en mitad de un viaje, entonces échale un vistazo al FMD-200

Como el Glasstron de Sony que está disponible en Japón, el Eye-Trek FMD-200 es un ligero dispositivo en forma de gafas. La intención de este periférico es simular que el jugador está mirando a una gran pantalla de televisión, de unas 60", desde una distancia cómoda para el ojo humano. En realidad, parece como si estuvieras mirando una pantalla gigante que estuviera en la punta de la nariz, pero al envolverte por completo, este efecto se ve mitigado. Junto con las gafas, se incluyen unos auriculares para que la sensación sea total. Por supuesto, opciones como el brillo el contraste u otros aspectos gráficos se controlan desde el dispositivo.

Al contrario que anteriores incursiones de estos productos en el mercado, el tamaño del píxel es lo suficientemente aceptable para que no te dé la antigua sensación de estar viendo un montón de poliedros. Aunque no llega a la calidad que puede ofrecer una buena televisión, para jugar, la calidad es aceptable. Por el contrario, si se utiliza para ver películas en formato DVD, la calidad pierde enteros.

Si lo utilizas para jugar en la PSone o para ver DVD mientras vas en el coche, por ejemplo, el FMD-200 es una gran, aunque cara, alternativa a la pequeña pantalla LCD que proponen algunas third-party. Si lo vas a utilizar para jugar en casa, tanto en PS2 como PSone, te aconsejamos que te gastes el dinero de este dispositivo en una buena televisión, que te ofrecerá una mejor calidad gráfica.



PS2 VGA BOX

Compañía: Redant
Precio aprox. USA: 7.800 pts.



Este convertidor no hace mal su trabajo, y además incluye un puerto para casi cualquier cosa que puedas imaginar. Lo malo, la forma para conseguirlo en España.

El PS2 VGA BOX de Redant es, en esencia, un adaptador que convierte las señales de salida para que puedan verse en un monitor VGA. Se conecta a uno de los puertos de memory card de la consola, y la salida AV Multi-out, que también soporta el cable RGB, la salida del monitor VGA, la entrada VGA, la entrada de la tarjeta de sonido del ordenador y la de los altavoces te permitirá jugar con todas ellas para conseguir ver y oír el juego de la consola tanto en la televisión como en el monitor del PC, sin necesidad de utilizar ningún tipo de interruptor.

Existen los modos de alta resolución y el modo normal, diseñados respectivamente para PS2 y PSone, pero el modo de alta resolución parece funcionar mejor para ambos sistemas. Ten paciencia montando correctamente el VGA BOX ya que lleva su tiempo, aunque la calidad no llega a la altura de una verdadera salida VGA, como en la Dreamcast VGA Box.

¿Dónde está la pega? Pues que posiblemente tengas que pedir el PS2 VGA BOX a su distribuidor, afincado en Hong Kong. La compañía es Lik Sang International, www.liksang.com. Todo esto conlleva un aumento de precio, aún así es más barato que el siguiente producto que te analizamos.

PSM PUNTUACION 6/10

CHEESE VIDEO BOX

Compañía: Digimedia
Precio aprox. USA: 23.800 pts.

Aunque por fin las compañías nos han traído un adaptador que te permite poder conectar la PS2 y otros productos de video a un monitor VGA, tenemos que decir que no estamos de acuerdo con la calidad.

En el caso de PS2, simplemente tienes que unir el cable de S-Video o composite al Cheese Video Box, el cual tiene una salida con conector VGA. Por desgracia, como el Cheese Video Box solo convierte la señal a VGA, en realidad no recibes una autentica señal VGA, por lo que la calidad es menor. Lo que recibes en realidad es una calidad de una señal S-Video, por lo tanto no recibes una correspondencia píxel a píxel perfecta, como cabría esperar. De hecho, en los juegos que hemos probado, se veía más borroso, menos nítido.

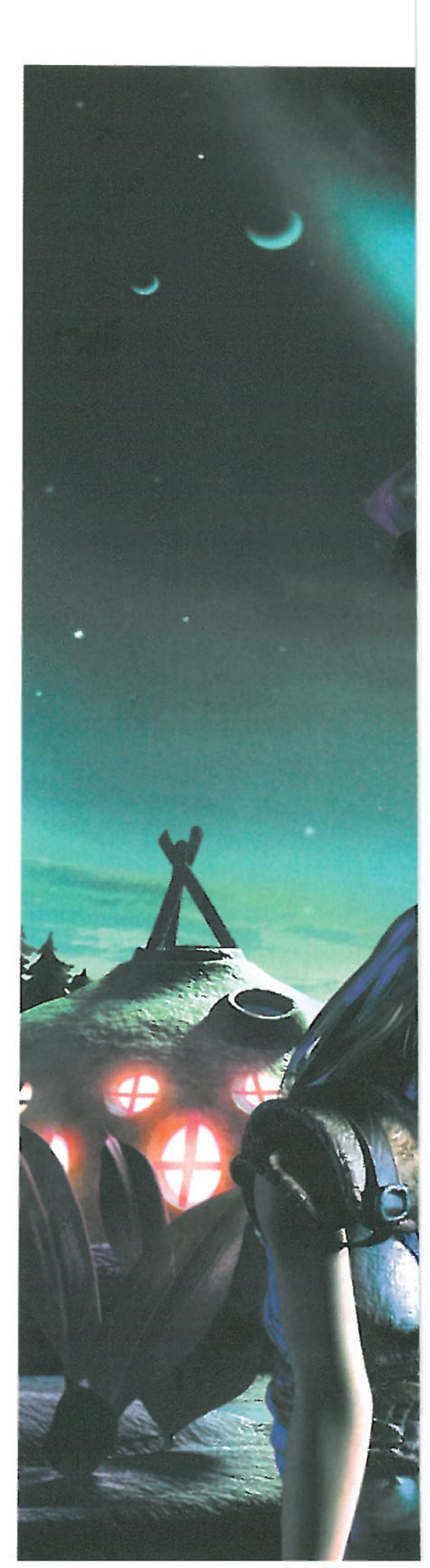
A no ser que seas un fanático de conectar los dispositivos electrónicos, prácticamente cualquier cosa que tenga conexiones S-Video o composite, a tu monitor VGA, le verás poca utilidad a este periférico, que además no es barato. Cualquier buena televisión con un jack S-Video será suficiente, o en algunos casos, incluso se verá mejor.

El Cheese Video Box utiliza una señal S-Video para crear una VGA, pero al final no acaba teniendo la calidad de ésta. Cualquier televisión buena, con un cable estándar S-Video te dará mejor calidad.

PSM PUNTUACION 4/10

¡SUSCR

Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59



PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐

(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

.................., a .... de .... de 199...

(Provincia) (Fecha) (Mes)

ÍBETE!


Gana uno de los 15 juegos
Leyend of Dragoon que
sorteamos entre todos los
suscriptores.
No pierdas esta oportunidad
THE LEGEND OF DRAGOON



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti, queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Hightower.
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

FUTUROS JUEGOS

Ángel Pinar Velasco
E-Mail

Bueno coleguitas paso de haceros la pelota y voy al asunto:
¿Para cuándo The Bouncer, MGS2 y GT3?

The Bouncer debe salir en breve, aunque tal vez se retrase un poco como suele pasar con casi todos los juegos de la compañía Square.

Metal Gear 2 debe salir a finales de este año en Japón, por lo que aún nos podemos morir de asco esperando a que llegue a nuestro país. Últimamente no suelen tardar mucho en llegar aquí, pero viendo lo que ocurrió con la primera entrega, puede que pase casi un año hasta que llegue a nuestras manos. Y GT3 será una excepción en cuanto a tiempo de espera desde que sale en Japón hasta que llega a nuestras manos, esta vez la gente de Sony sacará el juego a nivel mundial, así no nos podrán dar envidia los japonesitos con sus juegos. Esperemos que no se retrase mucho y esté por aquí a mediados de las vacaciones, por Junio-Julio más o menos.

¿Cuando podré disfrutar del disco duro? ¿Cuánto costará? ¿Merecerá la pena?

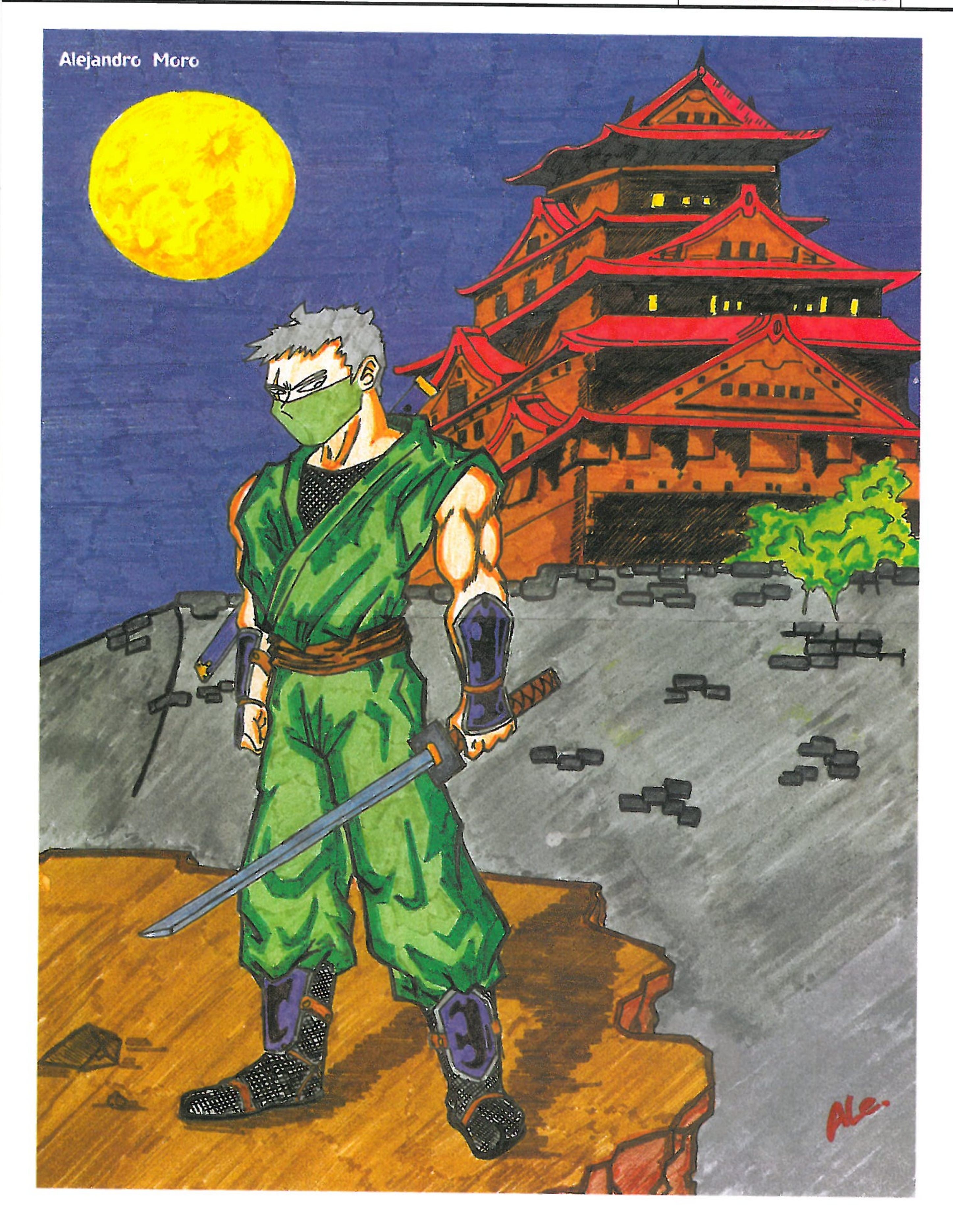
Aún no se sabe fecha exacta de su lanzamiento en Japón, por lo que aún menos en nuestro país. Del precio no sabemos nada y su futura utilidad depende del aprovechamiento y el uso que de él quieran hacer los de Sony.

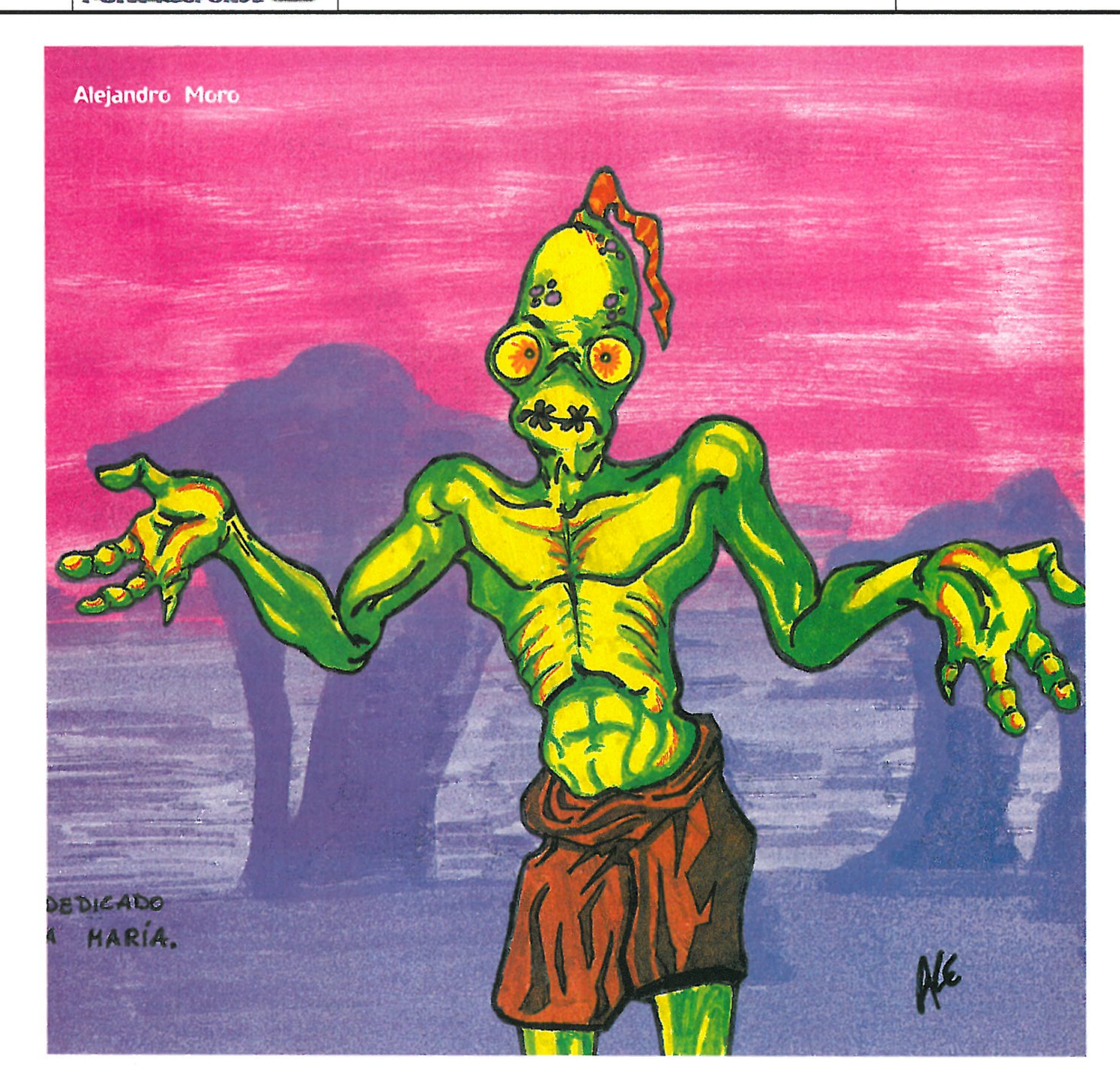
¿Para cuándo la banda ancha?

Es muy pronto para pedir la banda ancha en PS2 cuando aun no ha llegado ni a nuestro país. Esto no depende de Sony, sino de las compañías telefónicas y seguro que en cuanto se instale decentemente en nuestro país, saldrá un módem para poder jugar en red y navegar por Internet con total libertad y a una velocidad increíble.

¿Sacarán algún aparato (como el BLEEM) para poder jugar con juegos de otras consolas(N64, Dreamcast,...)?

Creemos que Sony es lo suficientemente fuerte como para no depender de otras compañías. La verdad es que no son tan cutres y se llevan la gloria como pueden hacer otras empresas. Quien sabe si en un futuro alguna compañía saque algún aparatejo que si permita reproducir otros formatos y juegos de diversas con-


Alejandro Moro
Ale.



solas en nuestra PS2. De momento mira el ejemplo de Sega que ya ha programado juegos como Crazy Taxi, por ejemplo, para nuestra consola. El mes que viene os contaremos algo más sobre esto.

¿CUÁNTA VIDA LE QUEDA A PS2?

Javier Sánchez Pastor
Madrid

Soy Javier de Madrid y tengo una comilona de tarro que no veas. A ver, he oído que el tal Bill Gates va a sacar una consola u ordenador, como se quiera llamar, la X-BOX ¿no? Que va a ser tal maquinón que va a dejar a la PS2 por los suelos, que Sony tendrá que bajar el precio tanto que casi te compras la PS2 por el mismo precio que PSone. En los juegos ocurrirá igual, saldrán tales juegos que va a arrasar el mercado. Todo esto me suena un poco raro, pero se lo he oído a dos personas que entienden mucho de ordenadores, ¿Vosotros que creéis que va a ocurrir?

Antes de nada, decir que esas dos personas no deben entender mucho de videojuegos haciendo ese tipo de comentarios, más bien no tienen ni idea de lo que están hablando, porque PS2, ni mucho menos se hundirá tras la salida de X-BOX, por mucha máquina que pueda ser esa consola, jamás tirará por los suelos a una consola igual de potente que otra. X-BOX tiene unas prestaciones muy buenas, incluso mejores que cualquiera de las consolas que hay ahora mismo en el mercado, pero lo que hace fuerte a una consola no son las prestaciones, sino los juegos y sobre todo el cuidado al usuario. Nadie duda del potencial económico del tío Gates y de que sin duda su nueva máquina será la caña. Pero de momento es sólo un proyecto y nadie ha dicho la última palabra. ¿Recuerdas cuando salió la N64? El doble de potencia que PlayStation, 4 puertos para mandos, sistema de cartuchos etc...Todo apuntaba (según los de Nintendo) a que se iban a comer el mundo. ¿El resultado final?...Pues que se ha quedado en una máquina con cuatro juegos medianamente buenos y el Pokemon para que lo jueguen los

mocos. Saca tu mismo tus conclusiones, pero el tiempo lo dirá todo.

Ana Moreno

LOS GRANDES CLÁSICOS NUNCA MUEREN

Borja Aranda Gabrielli
Madrid

Hola Alberto, Hightower y compañía, ¿Qué tal todo por ahí? Bueno voy a ir al grano que no me quiero enrollar:

Me he quedado atascado en Soul Blade. Resulta que, una vez he matado a unos cuantos personajes en el modo historia, estos te aparecen verdes o normales, pero no puedes quitarles nada de vida. Es más, cuando estoy en el combate luchando contra ellos les sube la barra de vitalidad. ¿Me podríais dar alguna explicación a esto?

En este modo no se trata siempre de quitarles toda la vida a base de puñetazos, sino que en algunas ocasiones como en esta, hay que quitarles la vida o bien con cogidas o con movimientos especiales. En este caso lo más seguro es que tengas que echarles fuera del escenario y así directamente les eliminas, por lo que la vida no sirve para nada en este tipo de encuentros. Tal vez sea un poco de cobardes, pero así es como hay que acabar con este tipo de personajes que les sube la vida mientras luchan y no les quitas nada con golpes normales.

¿Cuál es el juego de la gente de La Noche Más Loca?

Se llama Team Buddies y no es que sea su juego, sino que está doblado por ellos. Aunque no es la octava maravilla del mundo, sino más bien un juego con un planteamiento muy sencillo, te lo aconsejamos al cien por cien si te gusta el tema de las batallitas por equipos. En este juego lo que hay que hacer es ir ganando posiciones mediante unos combates entre una especie de judías. Las voces de los chicos de La Noche Más Loca las llevan los personajes y son muy cachondas, hay de macarra, de cobarde, de malote, etc... La juerga está asegurada si juegas en equipo contra otros tres colegas..

Por último me gustaría decir una cosa en cuanto a la gente que critica los juegos y está en contra por su violencia, seguro que ni han jugado en su vida a un juego de estos. No creo que por jugar al FFVIII o a cualquier otro juego de este tipo te dé la vena y empieces a asesinar, como ha ocurrido con algún que otro psicópata que no sabe lo que hace y que al igual que le han echado la culpa a los videojuegos se la pueden echar a cualquier otra movida como puede ser el tema de las hermanas carmelitas o yo que se. El caso es que seguro que toda la gente que se gana la vida diciendo este tipo de sandeces no deberían estar donde están y dejar sus puestos a gente que de verdad le interesa el mundo de las consolas y su buen funcionamiento. Creo que algún día y con mucho esfuerzo conseguiremos acabar con toda esta gentuza.

La verdad es que tienes toda la razón del mundo en cuanto a la gente que critica los juegos sin ni siquiera haberlos jugado a fondo y haberles sacado todo su contenido, defectos y virtudes. Pero la gente está donde está por lo que hace y no se puede tirar a nadie de un puesto por dar su opinión. Nuestra postura al respecto (y la misma de todos los que nos dedicamos a esto) es muy clara. Consideramos que nuestra obligación como periodistas especializados, es la de informar al futuro comprador de un juego de sus virtudes y defectos, con el fin de ayudarle en su decisión. Por lo tanto, esto nos obliga a saber de lo que estamos hablando y la única manera de conocer a fondo un juego, que nosotros separnos, es jugándolo. ¿Alguna vez has leído en PSM algún artículo sobre Toros o sobre la Rociito? Pues eso...

LA BANDA ANCHA DE PS2

Jesús Fernández
E- Mail

Hola de nuevo, se me había olvidado haceros una pregunta.

Tengo entendido que ONO ofrece tecnología de red de banda ancha, y que incluso ha firmado con Dynamic para ofrecer sus juegos por esta red.¿No podría Sony aprovechar esta tecnología, y firmar con ONO para que su Bestia Negra tenga ya la maldita (pero deseada) red?

Eso lo tenemos que dejar en las manos de la gente de Sony. Ellos verán cual es la mejor opción para los usuarios de su consola. Más

Ana Moreno

Dedicado a mis mejores amigos:
Mª Carmen Miras González, Jesús Sanchez Trenado, Carlos y Marcos López y Cristina Ropero Carrasco.
Y a los de la U.A.C.
Mª Carmen Miras González.
Jorge Llamazares, Rafa Aznar, Javi Martos, Marc Forradelle David Adrian, Ruben Rubio, Carolina Rivas, Fabian Sanc García, Javi Martinez, Bilal Haitami, Ahmed Agrib, Ir rtinez y nuestro profe Toni Lucas.
y tambien a mi hermana Eva Moreno M. mi madre y mi padre y mis hermanos y a mi abuela que ha muerto hace poco.
Y La "PSM"

No es nada vuestra es la

adelante, esperemos que no dentro de mucho, podremos disfrutar de los mejores juegos en red que jamás hayan salido para una consola e incluso ordenador, ya que muchos títulos que ahora se encuentran en PC se pasarán al mundo PS2 y a su posibilidad de jugar en red como Half Life o Unreal Tournament, por citar alguno.

OTRA VEZ ADEL...

Janis Mouzerut
E- Mail
Caracas (Venezuela)

Hola gente de PSM soy Janis y les escribo desde Caracas. Soy un fanático de la serie de FINAL FANTASY y aunque no tenga el numero VII debido a que en mi país pareciera que esta agotado totalmente, poseo el VIII y el IX, pero mis dudas son especialmente del VIII. Hace varias semanas comencé a jugar el CD cuatro pero al comienzo del mismo me toca enfrentarme a Adel y Rinoa fusionados y es justamente cuando caigo abatido en tan solo unos instantes. Esta es la parte en que quisiera que me ayudaran y me dijeran alguna técnica truco o forma de pelear para rescatar a Rinoa y vencer a Adel.

Este es el gran dilema y pregunta constante de muchos que han jugado y que se han cansado un poco pronto de luchar contra ella y ahora piden ayuda. Pues bien, es muy sencillo, justo antes de entrar en combate con este personaje prepara al equipo de tal forma que uno de los componentes tenga una fuerza muy alta y otro una magia curativa también muy alta o muchas pociones curativas de alta calidad como pueden ser elixires. Cuando entres en el combate lo único que has de hacer es mantener la vida de Rinoa siempre llena, de tal manera que Adel la ataque y no la mate, y con el personaje que más fuerza tenga atacar al cuerpo de Adel con ataques simples hasta acabar con ella. Si puedes, en vez de llevar solo un personaje con mucha fuerza intenta llevar dos, así el combate será mucho más fácil y rápido. Tampoco debes utilizar magias de grupo, como Artema o G.F., porque lo único que conseguirás será acabar aún más rápido con la vida de Rinoa.

Esta es mi otra duda: Pude leer en un número anterior algo sobre el amuleto Mogu que sirve para invocar al GF Mogurito y también leí que solo era posible encontrarse este amuleto en la versión Japonesa del juego. Pero cuando terminaba el segundo CD, justamente antes de entrar en la nave donde viajaba Séifer, Rinoa me obsequio con un amuleto que es el mismo que aparece antes de comenzar o continuar el juego y esta es mi pregunta ¿Este será el amuleto Mogu? Y si es ¿Cómo puedo invocar al GF Mogurito?

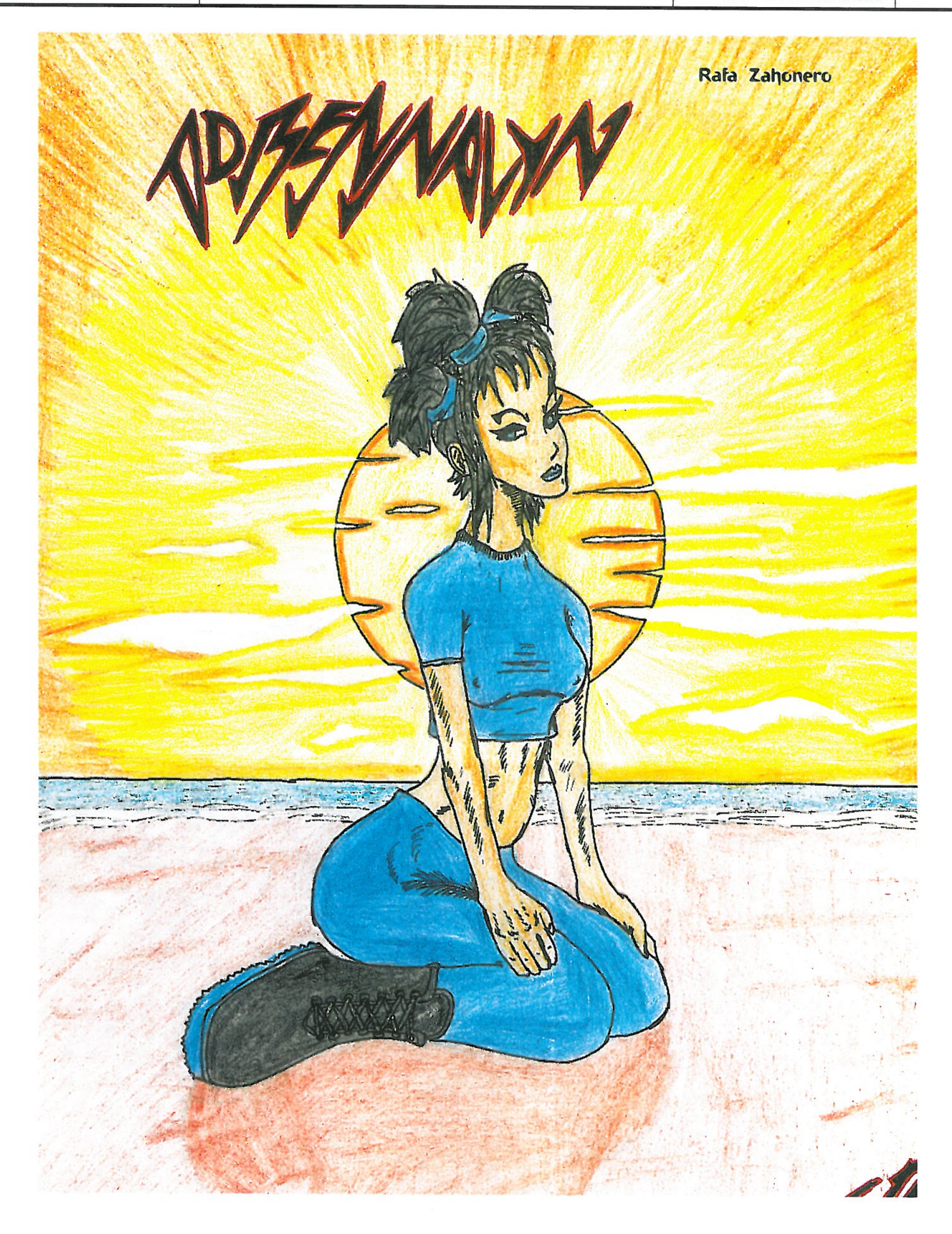
Este objeto solo se puede conseguir con el PocketStation, ya que en las aventuras de nuestro Chocobo y cumpliendo una serie de misiones en el mundo Choco World, dentro de la Pocket, te lo dan. El objeto que te han dado casi seguro que es el anillo de Salomón, que te sirve para invocar al G.F. Helltrain, uno de los más efectivos y cañeros del juego.

LSO SIMPSON EN PSone

Javier Muñoz Vidal
E-Mail

Hola Tío Alberto y Hightower. No sé por donde empezar a hacer la pelota, así que iré al grano:
En Jade Cocoon, cuando consigo los monstruos, los llevo a mi mujer a que los purifique y me dice que cuando los quiera que se los pida. ¿Cuándo y como se los pido?

Una vez capturados en las crisálidas, debes llevárselos a tu mujer para que ella les dé vida y los convierta en tus mascotas. Ella se encarga de todo, lo único que debes hacer es dejárselos en sus manos. También puedes combinarlos para hacer mascotas mucho mejores y con habilidades conjuntas de la misma manera.


Rafa Zahonero


Noelia Vargas
17-5-2000

¿Hay algo programado de los Simpson?

Hay un juego de lucha que ya está casi en la calle, sino lo está ya y que es la mar de divertido, con todos los personajes y elementos de la serie de televisión. En este mismo número tienes un análisis del mismo, échale un vistazo.

¿Bajará algún día la "Bestia Negra"?

Esperamos que para las próximas navidades y con la salida de X-Box baje un poco de precio, por lo menos que sea más asequible para cualquier tipo de usuarios y por mucho DVD que lleve, se estiren un poco y la bajen por lo menos a la mitad de su precio actual. Que quede claro que esto es algo que nos gustaría que ocurriera, lo que no quiere decir que vaya a ocurrir.



¿AQUÍ QUE PASA?
Antonio Gayo
E-Mail

Hola colegas de PSM:
Os escribo porque hay un tema que me tiene preocupado.
Es sobre la absorción por parte de SONY de SEGA, es una noticia que en principio parece genial para nosotros, los usuarios de PS, pero que resulta un arma de doble filo. Si SONY compra SEGA, que es lo que va a pasar, ¿Podremos usar juegos tan geniales como SONIC ADVENTURE en nuestra consola?.

No sabemos de donde has sacado esa información, pero aquí nadie va a comprar a nadie. El rumor que corría por ahí es que Sega ha parado la fabricación de componentes para su consola porque no les hacía seguir con la producción durante lo que queda de año. Lo que sí es verdad, como ya hemos dicho antes, es que SEGA va a programar para todo tipo de plataformas, entre las que se encuentra nuestra PS2. Algunos de los títulos ya confirmados son: Crazy Taxi, 18 Wheeler, Space Channel 5 y Zombie Revenge. Mola ¿No?

¿Con PS2 va a ocurrir igual que con Chrono Cross?

Pues aún no lo sabemos pero esperemos que no, ya que si se pierden juegos como este no sabemos a donde vamos a llegar. Eso depende de las compañías que lo traigan y que los desarrollen. Con el caso de Chrono Cross, no hubo quien lo quisiese distribuir en Europa por eso no llegó a nuestro país. Ojalá no ocurra con futuros juegos de PS2, porque sería una verdadera lástima.

TARJETAS DE TRUCOS
Eduardo
E-Mail

Hola gente de PSM soy Eduardo y tengo unas dudas:
¿Qué es el Gameshark? ¿Cómo se usa? ¿Cuánto cuesta? ¿Es compatible con PlayStation?

Es una tarjeta que te sirve para cargar códigos en los juegos de PlayStation y que tiene una utilidad un poco limitada, ya que hay que estar actualizándolos cada mes si quieres tener los trucos de los juegos que van saliendo al mercado.

Es muy fácil de usar, solo hay que insertarla en un puerto trasero que tiene la consola. Una vez metida se activará un menú cada vez que se encienda la consola que te dará la posibilidad de activar los trucos que quieras de cada juego.

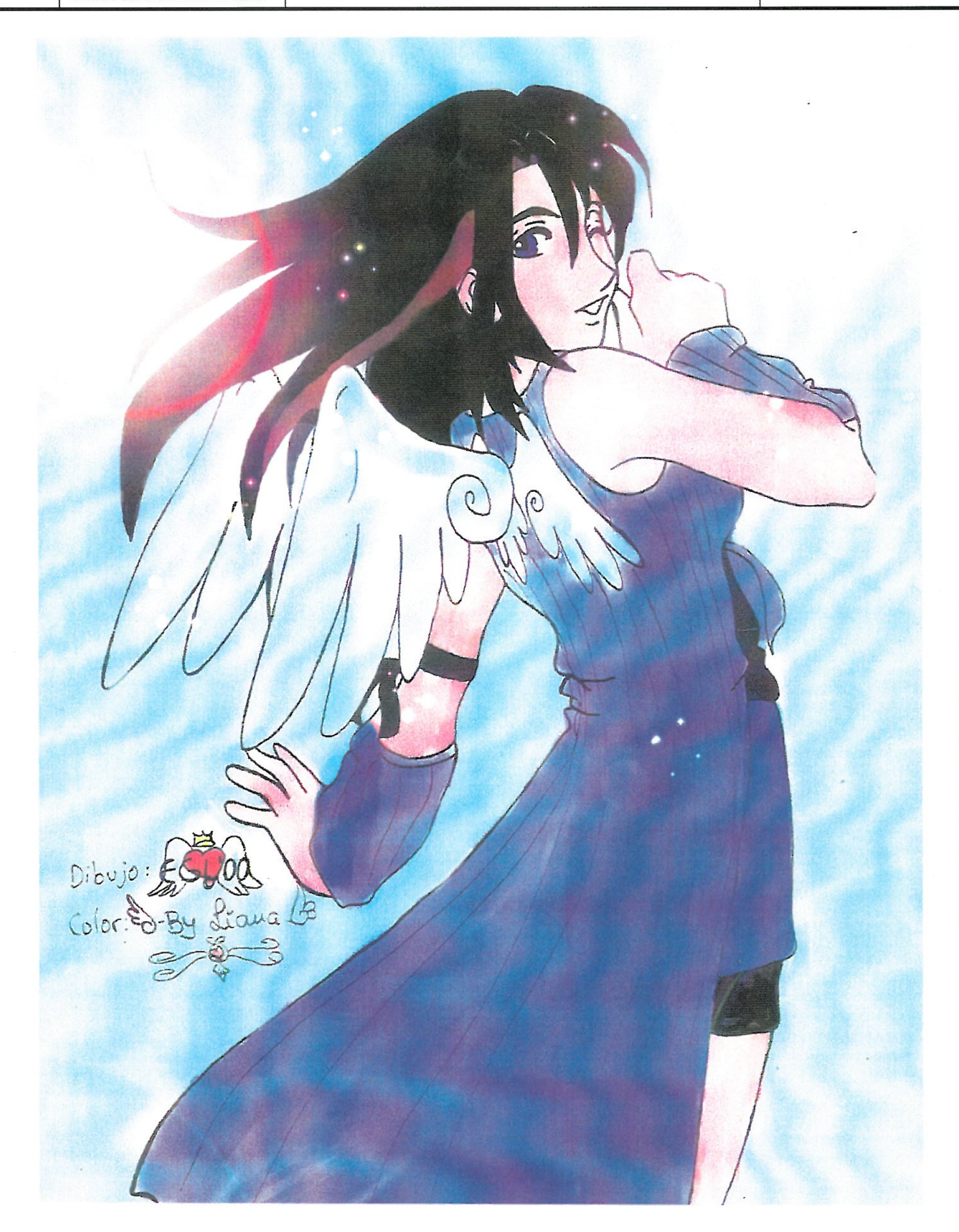
El precio viene siendo de unas 6000 pelas más o menos, depende el modelo.

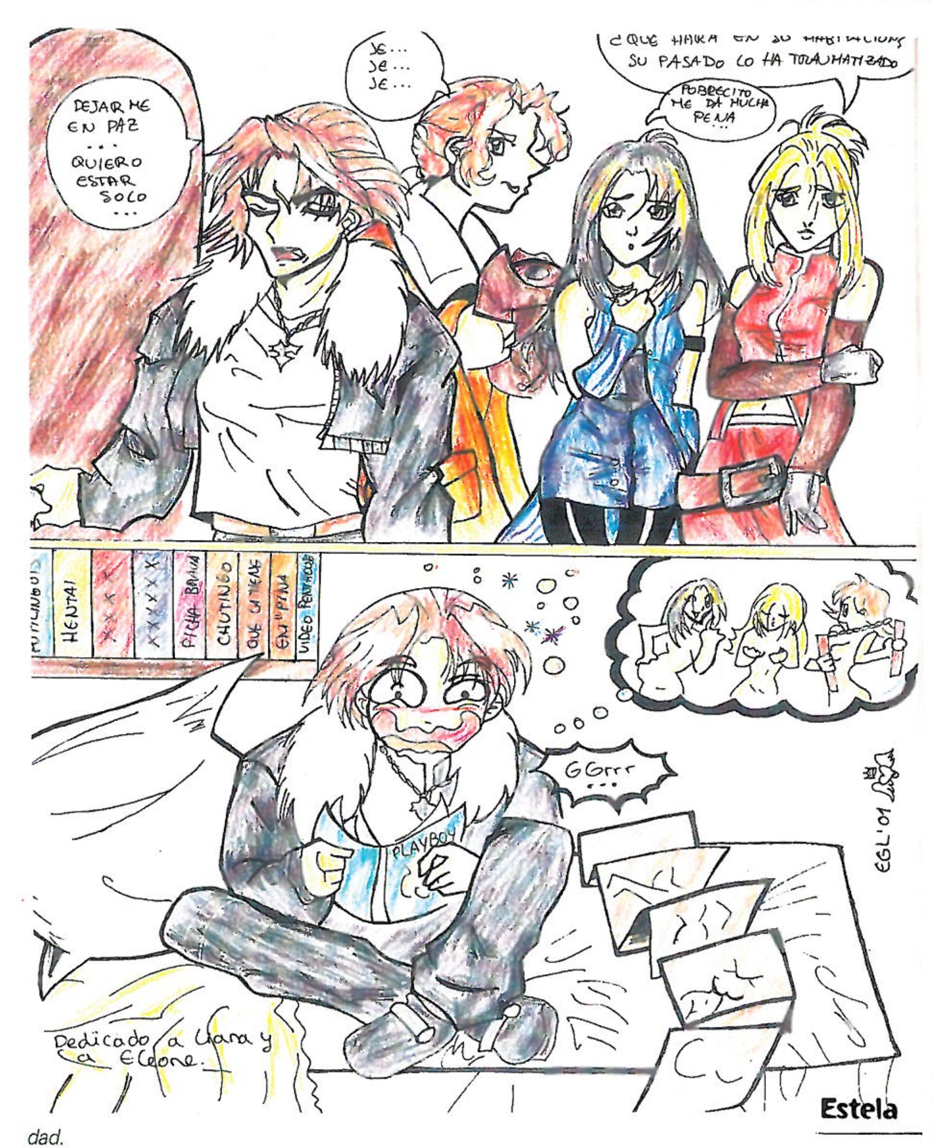
Es compatible con PSX, pero no con PSone ya que esta última no posee el puerto trasero del que hablábamos.

ARMA RUBÍ, ESE GRAN OBSTÁCULO
Ricardo Merche
Palma de Mallorca (Baleares)

Les agradecería que me contestasen unas dudas que tengo:
Necesito una cinta para derrotar a Arma Rubí, pero no encuentro ese objeto donde me han dicho que debería estar (el avión sumergido).¿Me podéis decir alguna otra forma de conseguir este objeto?

Este objeto se puede conseguir de varias maneras, pero una de las formas más sencillas que hay de conseguirlo es la de transformar uno de los enemigos más difíciles en un objeto con la materia transformar. Este enemigo es el pequeño Tomberi, que se encuentra en la cueva de Sefiroth. Después de haberle quitado unos 35000 puntos de vida, utiliza el comando transformar y se convertirá en una cinta. Así puedes conseguir tantas como quieras con mucha facili-


Dibujo:
Color: By Liana



Estela

dad.

PARECIDO ENTRE PERSONAJES

Noelia Vargas Repila
Málaga

Hola coleguitas de PSM, todos los meses me dejáis pasmada con las portadas, pero aparte de eso tengo alguna que otra duda que me gustaría me respondierais:
Una de mis compañías favoritas es Square, pero creo que todos los personajes acaban siendo iguales, ¿No os parece?. Garnet y Rinoa son prácticamente iguales y Cloud y Yitán también. ¿Por qué creéis que pasa esto?

Pues no lo sabemos, pero quizá sea porque vende mucho y porque los japoneses son así de raros. Sin duda alguna los personajes más característicos y más simpáticos han sido y siguen siendo Cloud y Yitán, ya no solo por su carácter, sino también por su estilo y su clase que les hace especiales a cada uno de ellos.

¿No hay ningún título de ligue en nuestro país?

Pues lo sentimos mucho pero no hay en nuestro país, a no ser que los busques en las tiendas de importación o por catálogo. Esta es la única forma que tendrás de conseguir este tipo de juegos, pero te aconsejamos que no lo hagas, ya que en estos juegos lo que importa es el argumento y creemos que en japonés no vas a entender nada de nada. Mejor será que lo dejes y esperes a que en nuestro país lleguen este tipo de títulos para poder disfrutar de los juegos más anime y morbosos que hay para nuestra consola. Aunque no sé si nos tocará esperar sentados para no cansarnos.

Tengo Parasite Eve 2 y me parece vergonzoso lo que han hecho con la primera parte de esta fantástica aventura. ¿Qué les ha pasado para no traer ese título que en los demás continentes ha arrasado y que en nuestro país no ha visto ni tan siquiera la luz?

Nosotros no lo entendemos, siendo en nuestra opinión, mejor la primera parte que la segunda, no es el mismo género, ya que en esta segunda parte los combates no son de estilo RPG, como en la primera parte. La primera parte es más parecida a un juego de rol que la segunda. Es una lástima que esta se haya quedado en USA y Japón y aquí, un mercado como otro cualquiera, no llegue y nos deje con la miel en los labios.

¿Cuál es la chica que más os gusta de todo el mundillo de las consolas?

En la redacción hay diferentes opiniones, desde Garnet con sus escotes y sus trajecitos ajustados marcando, pasando por Reiko Nagase de Ridge Racer Type 4; aunque nuestra favorita es Valki, la del juego de broma que nos inventamos en el número de diciembre. Oye, si nos mandas una foto la sometemos a votación y te lo decimos...

EL DVD DE PS2

Pedro Huertas
Mallorca

Hola ¿cómo va eso?
¿Es verdad que el lector de DVD de PS2 es extremadamente sensible?
Me explico, se va diciendo que para que un juego o video en DVD se rentabilice has de tratarlo con mucho mimo pues con el mínimo rasguño el lector puede no reconocerlo.

Pues no. La verdad es que tal y como tratamos los juegos y videos aquí en la redacción funcionan perfectamente y no tiene porque no reproducirlos, en todo caso los leería mal y daría problemas, pero eso no ocurre ya que el lector que trae la consola es bastante bueno y aunque el disco tenga algún que otro rasguño el lector lo lee perfectamente y da una calidad igual de buena.

¿Es cierto que Konami, en vista de la pifia que ha tenido con ISS 2000, está trabajando en una nueva versión llamada ISS Pro Evolution 2, que si cabe promete ser mejor que el ISS Pro Evolution?

Pues sí que la pifiaron, sí. Aunque lo que dices no es del todo cierto. Verás: ISS Pro Evolution 2, ya estaba siendo desarrollado (y prácticamente acabado) por Konami Japón cuando salió ISS 2000, programado por Konami Austria; otro equipo de desarrollo completamente distinto del japonés. El Pro Evolution 2 es una pasada y uno de los más jugados en la redacción. El próximo mes lo analizaremos en nuestra sección A Examen y te podemos garantizar que no es ninguna pifia, ya verás...

DURA ELECCIÓN EN LOS JUEGOS DE ROL

Antonio Cano Hortigüela
Burgos

Hola PSM, soy Antonio y tengo alguna que otra duda:
¿De qué va la historia de Legend of Dragoon?¿Cómo es?¿Es largo?¿Cuántos CD's ocupa?

Lo único que te podemos decir es que le eches un vistazo al extenso análisis del número

¡¡"PSM" ES LA MEJOR REVISTA!!

PARA LOS TIOS DE LA "UAC"

IORI YOSHIZUKI

DEDICADO:
A LA "UAC" IES BELLULLA
"CANOVELLES BARCELONA"

PSM

ANA MORENO
JORGE LLAMAZARES
DAVID ADRIAN
RAFA AZNAR
JAVI MARTOS
MARC FORRADELLES
RUBEN RUBIO
CAROLINA RIVAS
FABIAN SANCHEZ
JAVI GARCÍA
JAVI MARTINEZ
BILAL HAITAMI
AHMED AGRIB,
IMANOL MARTINEZ
Y NUESTRO PROFE
"TONI LUCAS"
Y A MIS AMIGOS DEL PATIO
JESÚS SANCHEZ
CARLOS LÓPEZ
MARCOS LÓPEZ
CRISTINA ROPERO
Y SOBRETODO A MI HERMANO "JUANJO MIRAS EL VOLADOR" Y A MI MADRE
LOS MEJORES
"JOAQUIN RUBIO VA POR TI COMPI"

By
Mª CARMEN MIRAS
2001

anterior a cuatro páginas, en las que te explicamos con todo detalle la historia y evolución del mismo.

Será la competencia más dura para FFIX?

Por supuesto. Nos atrevemos a decir que en alguna de las características del juego supera a FFIX. No todas las cosas buenas las puede tener un juego solo. En esta ocasión será muy difícil elegir a la hora de comprar uno de los dos juegos, aunque desde aquí te aconsejamos los dos, ya que están a la misma altura y son los dos mejores juegos de rol que hay y que habrá para PSone.

¿FFIX es más largo que FFVIII? ¿Me gustará más?

Tienen más o menos la misma duración, pero uno es algo más difícil que el otro. En esta nueva versión los enemigos son algo más inteligentes y los combates se harán bastante más largos, con lo que llegar al final costará más.

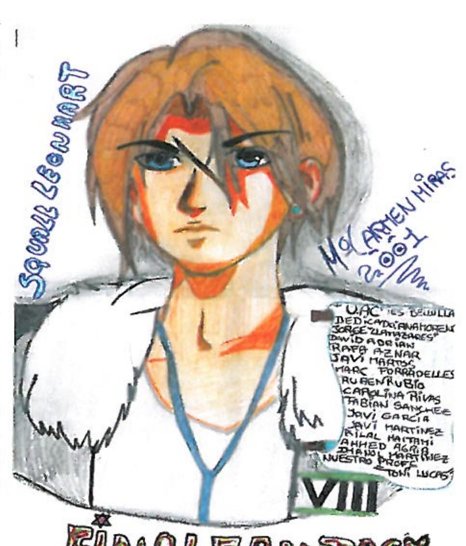
No te podemos decir cual de los dos te gustará más (sobre gustos no hay nada escrito) y los dos son juegazos por lo que esa decisión la debes tomar tu.

UN REGRESO MUY ESPERADO

Cristian Gimenez
E-Mail

¿Cuándo vuelve la tía Nimúe? Me encantaba su sección y ya hace mucho que no sabemos nada de ella.

Pues el otro día sin ir más lejos estuvo por aquí, por la redacción de PSM y cuando pueda (o quiera) quizá vuelva a deleitarnos con sus simpáticos dibujos que tanto os gustan y os han hecho reír. Que sepáis que nosotros ya se lo hemos dicho, la decisión es suya.





¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir? Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.



Aventuras y Rol

ALUNDRA 2 **7,4**
PSM nº17
Esta segunda entrega se basa sobre todo en los puzzles mezclados con un gran número de secuencias cinemáticas, todo ello en 3D poligonal, y con un diseño de personajes divertido y extravagante. La fórmula de los puzzles resulta adictiva y es lo suficientemente largo para mantener a los aficionados al rol de acción delante de la consola bastantes horas.

CHASE THE EXPRESS **8**
Un juego de acción que ha mezclado sin demasiado éxito aspectos de Resident Evil y Metal Gear. Tendrás que salvar todo un tren del ataque de unos terroristas que han secuestrado al embajador. Buen argumento, pero acaba desesperando debido a las cámaras y los numerosos momentos de carga.

DANGER GIRL **6,5** **PSone**
Un juego en el que guiar a un grupo de sensuales chicas a combatir al malvado imperio Hammer. Motor muy parecido al de Syphon Filter aunque con bastantes deficiencias.

DIGIMON WORLD **9**
PSone
El primer juego de simulación de mascotas que sale para PSX basado en la serie de televisión que ha arrasado en Japón. Con más de un centenar de personajes y una gran variedad de posibilidades de juego se perfila como uno de los grandes para PSX.

DINO CRISIS **9,3**
Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

DINO CRISIS 2 **9,5**
PSOne
En la línea de la versión anterior, resulta bastante más interesante y divertida, con nuevas historias, aventuras, más matamata y con minijuegos sorpresa que la hacen más divertida. Merece la pena jugarlo. Si te gusto la antetior, con esta nueva entrega alucinarás.

DINOSAURIO **7,9**
PSone
Otra película Disney, otro juego Disney. En esta ocasión nos llega un juego con una asombrosa calidad gráfica y una jugabilidad de lo más notable. La posibilidad de manejar hasta tres personajes con habilidades distintas y a la vez complementearias hacen de este un título muy entretenido. Gustará mucho a los más "jovencitos".

EL MAÑANA NUNCA MUERE
6,9
PSM nº 12
Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

FEAR EFFECT **8,6**
PSM nº16
Un gran juego con una excepcional historia, una excelente ambientación al más puro estilo anime (a pesar de estar hecho en América) y un diseño de personajes también magnífico. Por desgracia, a pesar de ocupar 4 discos, es demasiado corto, el desarrollo muy lineal y el control es, sin duda lo peor, detalles que impiden que se convierta en uno de los mejores juegos de Play jamás hechos.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM)
10
¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII **9,8**
"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?
Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

GALERIANS **8,8**
PSM nº19
Galerians es un juego absorbente, con una intrigante historia, escenarios tétricos que te envuelven y te obligan a terminar el juego.
Si te gustan los juegos de "Survival Horror" no debes dejar de pasar este juego.

GRANDIA
9
PSM nº15
Una larga y completa aventura en dos discos que va creciendo en escala e intensidad a medida que nos metemos en ella. Enormes pueblos 3D poligonales para explorar y gran cantidad de personajes de sprites con los que hablar, y todo ello con un sorprendente nivel de detalle, aunque otros detalles no están a la misma altura, como es el diseño de los "dungeons" y el sistema de lucha.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2: VIVA LAS VEGAS

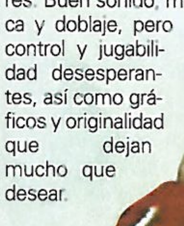
7,1

PSM nº18

Jungla de Cristal. Trilogía 2 es una aventura de acción con tres juegos diferentes de conducción, disparos y aventura en tercera persona. En líneas generales es igual a la primera parte, sólo que cambiamos de escenario hasta Las Vegas. Es un juego muy largo que garantiza horas delante de la pantalla. Una pega: los gráficos.

LA AMENAZA FANTASMA **7,3**

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.



Legend of Dragoon,

9,9

PSone

Una de las últimas obras maestras que sale para PSone y que cuenta la historia de la Leyenda de los Dragoons. Con combates completamente innovadores y un sistema de juego muy sencillo hacen de este, si no el mejor, uno de los mejores juegos de rol de la historia.

La Momia,

7

PSone

Fiel recreación de la película del mismo nombre, con una música sobrecogedora y una trama interesante. Peca en algunas cosas como el control y los gráficos, aunque si te gustó la peli, te gustará el juego.

La Ruta Hacia El Dorado. **7**

PSone

La ruta hacia el Dorado es una aventura gráfica de las que escasean para esta consola, los gráficos son muy buenos al estilo de la película, pero su sencillez y su corta duración, le hacen perder calidad.

LEGEND OF LEGAIA



PSM nº19

Una extensa aventura de rol enteramente realizada en 3D, tanto escenarios como personajes. Tiene un excelente motor de combate que hace que las peleas resulten lo más entretenido del juego, ya que ni la historia ni los personajes consiguen enganchar lo suficiente. Sobre todo estos últimos están algo faltos de personalidad.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND **8,9**

Una digna secuela de la aventura en primera persona más alucinante que jamás se ha creado para PSX. En esta ocasión, con una protagonista femenina y con más misiones alucinantes. Con el sello de la factoría Spielberg y de obligada compra si te gustó la primera parte.

MEDIEVIL 2 **9,1**

PSM nº15

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. Sin duda alguna, Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en PlayStation en su género.

METAL GEAR SOLID **9,8**

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que alguien solo como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

NIGHTMARE CREATURES 2 **9,2**

PSM nº17

Un juego de terror de lo más absorbente y tenebroso. Unos escenarios impactantes y unas criaturas espeluznantes, que hacen de Nightmare Creatures II un juego emocionante y con mucho que ofrecer. Acción a raudales y sangre por todas partes, para hacer llegar el terror a tu videoconsola de la forma más idónea: con más terror que nunca.

ORPHEN, SCION OF SORCERY **6,6**

PS2

Un juego de aventuras con tintes de rol y con una estética manga bastante aceptable. Por desgracia no está traducido y esto le hace perder bastantes enteros en cuanto a la jugabilidad. Aún así no está mal.

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS **9,1**

PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

SHADOW MADNESS **7**

PSM nº15

Aunque ocupe dos discos, este título desarrollado en los estudios americanos de Crave demuestra que todavía tienen que mejorar para poder competir con las grandes producciones japoneses. Está lleno de buenas secuencias de vídeo, con una historia interesante y una banda sonora que la complementa perfectamente, pero el diseño de personajes, el sistema de lucha y otros detalles la estropean.

SILENT HILL **9**

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad. Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

Superman, **9,5**

PSone

La llegada del más famoso de los superhéroes llega a PlayStation, aunque un poco descafeinada, pero con cosillas interesantes. Un juego aceptable que tampoco llegará a ser un clásico inolvidable. Odiosa kriptonita...

SYPHON FILTER 2 **9,5**

PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

TOMBI 2 **8,4**

PSM nº19

Para la secuela, el desarrollador Whoopee Camp ha mantenido todas las cosas que hicieron el juego tan grande, a la vez que ha realizado un gran núme-

ro de mejoras y añadido nuevos elementos (sin mencionar la realización en un mundo completamente poligonal).

TOMB RAIDER. CHRONICLES 8,1 **Psone**

El final de la saga de las aventuras de Lara en la gris nos deja cosas buenas por un lado, como es la posibilidad de jugar una aventura de cada entrega, nuevos movimientos y enemigos más listos. Por otro lado nos decepciona que no se hayan tomado más en serio el aspecto gráfico del juego que deja mucho que desear.

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC,

7,7

Psone

Una interesante mezcla de rol y aventura con un muy buen control en el que manejas un personaje que irá evolucionando sus habilidades mágicas y de combate para conseguir su destino final: escapar del infierno. Bastante interesante.

Beat'em up
(o juegos de lucha)

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

9,1

PS2

El primer título en formato DVD para PS2, lo que ha permitido a los programadores permitirse todo lujo de detalles en gráficos, escenarios enormes y que se amplían cuando caes por una ventana, etc...Nuevos modos de juego, como el Tag, o el de equipos contra la CPU, aunque se nos queda un poco corto en cuanto a variedad de personajes. En todo caso, una obra maestra y, hasta la fecha, es el juego que tiene las mejores chicas.

DYNASTY WARRIORS,

9 **PS2**

Una mezcla de estrategia y acción que da lugar a uno de los juegos más increíbles y alucinantes hasta la fecha. Con un montón de personajes y movimientos es sin duda uno de los juegos de acción más impresionantes.

HBO BOXING 5,4 **PSone**

Un nuevo intento de hacer un buen juego de boxeo y un nuevo fracaso. Control muy rarito y pocas alegrías por conseguir objetivos. Destacar, sin embargo una buena realización gráfica y la inclusión de mujeres boxeadoras.

MARVEL VS. CAPCOM

6,8

PSM nº15

Podría decirse que es el más complejo de la serie de juegos de lucha de Capcom. La incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que al menos merezca la pena probarlo. Sin duda, los incondicionales de la serie seguirán viéndoles alicientes, pero el resto de jugadores posiblemente vean más de lo mismo.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

6,9

Un nuevo juego de la saga que se aleja de lo que nos tenía acostumbrados. En esta ocasión debemos avanzar a través de una serie de misiones en lugar de pelear uno contra uno, como venía siendo habitual. Es algo distinto.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

STREETFIGHTER EX2 PLUS

6,6

PSM nº18

Uno más, pero que seguro no será el último, de la saga con más continuaciones de toda la historia. Si tienes el anterior, y los comparas, apenas encontrarás diferencia entre ambos títulos. Mucho colorido y algún nuevo personaje bajo la estructura del SF de toda la vida.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de este título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TEKKEN TAG TOURNAMENT,

9,3

Llega a nuestras manos la primera obra de arte para PS2, con nuevos modos de juego y un montón de personajes para elegir. Con gráficos alucinantes y detalles técnicos muy elaborados.

The Misión,

7,6

PSone

Un juego de acción en el que poder manejar a las grandes estrellas del fútbol (Figo, Guardiola ,Davids, Cole, Cannavaro...). El objetivo es vencer al imperio ninja para recuperar un balón de fútbol. ¿Te suena a un anuncio?

WWF SMACKDOWN 2, 

PSone

Lucha libre americana con los gráficos más realistas que habíamos podido ver hasta ahora. Muchos jugadores entre los que elegir, espectaculares llaves y modos muy variados de combate. Falla algo en el control y en los tiempos de carga.

X MEN: MUTANT ACADEMY

7,9

Juego de lucha basado en los personajes de X-MEN con un argumento original y novedades interesantes como los golpes extremos y los superpoderes, También merece la pena el modo de entrenamiento y el modo cerebro. Opción interesante dentro del campo de los beat´em up teniendo en cuenta la "calidad" de muchos de los juegos que salen al mercado.

XMEN VS STREET FIGHTER



Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.



Carreras y Conducción

4x4 WORLD TROPHY

5,9

PSM nº18

Carreras de 4x4 en escenarios tan variados como una playa, una montaña nevada, los templos mayas,... con variedad de coches entre los que elegir. Las carreras son fáciles de ganar cuando coges el coche adecuado. El realismo es nulo, se necesita un milagro para hacer volcar el coche.

Castrol Honda VTR, **7,6**

PSone

Nuevo juego para la saga Castrol Honda. Muchos circuitos en los que correr aunque con unas motos de poca variedad y muy parecidas. Hay que superar unos tests al estilo GT para poder correr ciertos campeonatos. Buenos gráficos y buen diseño de los circuitos, fiel a la realidad. Supera a su antecesor.

007 Racing, **7,5**

PSone

007 está cabreado. Le están arañando su buga, y eso es demasiado para el espía inglés. Después de tomarse un Dry Martini (sólo 1, que como le hagan soplar...) se lanza a perseguir a cualquiera que se muestre sospechoso.

COLIN McRAE RALLY 2.0

9,3

PSM nº18

La tan esperada secuela del mejor juego de rallys de nuestra gris. Gráficos alucinantes y un control de los coches comó nunca te hubieras podido imaginar. Lo que menos nos ha gustado es el enorme salto de dificultad que hay entre los niveles, aunque es una pequeña nube que no logra empañar un título tan bueno como este.

CRASH TEAM RACING **9,5**

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DRIVER 2

9,3

Una digna secuela de uno de los juegos de conducción y aventura más alucinantes que han pasado por nuestra gris. Nuevas ciudades que recorrer con un nivel de detalle que te sorprenderá, nuevas misiones más complicadas y la posibilidad de manejar al protagonista fuera del coche para hacerte con el vehículo que más te apetezca. Muy recomendable.

DUCATI WORLD 

PSone

Juego de motos que supone toda una ruptura con los clásicos al adoptar el modelo de GT. Mucha jugabilidad al disponer de variadas motos y pistas. El modo principal es la opción más interesante. Poco cuidado en gráficos y sonidos pero totalmente absorbente en cuanto a diversión.

F-1 2000

9,3

PSM nº16

Posiblemente el mejor juego de F1 del momento, ya que es muy espectacular, y además posee una base de datos completamente actualizada a esta temporada. Nos permite vivir con realismo el vértigo de la F1, corriendo el campeonato de motor más importante del mundo. Sabemos cómo se las gastan los muchachos de EA Sport, por lo que ya sabéis que tipo de juego puedes encontrar.

F1 Championship Season 2000.

8,2

PS2

El primer juego de F1 que sale para PS2 incorpora un montón de nuevos detalles y está compuesto de una gran variedad de modos de juego. El parecido con la realidad es increíble, los efectos sonoros, el control, las opciones de juego, etc... sin duda es un título que está muy elaborado y una buena opción para los amantes de este deporte.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

8,2

Sorprendente título que sale al mercado con muy poco espacio de tiempo respecto a su antecesor F1 2000, pero que en realidad no nos ofrece ninguna novedad por la que merezca la pena comprarlo si ya tenemos el anterior. A pesar de todo tiene todas las buenas características de la casa EA en lo que a gráficos, control, efectos sonoros y jugabilidad se refiere.

GRAN TURISMO (PLATINUM) 

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2

10

PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos

prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.

MC GRATH VS PASTRANA FREESTYLE MOTOCROSS,

6,1

Psone

Un juego de motocross que cuenta con las dos mayores estrellas americanas de este deporte. Sus dos modos de juego son diferentes y entretenidos, pero hay detalles como el sonido de las motos o los flojitos gráficos que ensombrecen un título que pudo ser algo más.

MOTO RACER WORLD TOUR,

7,7

Tercera parte de un clásico que ni dice ni deja de decir nada especial. Como dicen que en la variedad está el gusto, aquí tienes motos de todas formas y de todos los colores. Si te gustaron los anteriores o te gusta el arcade y la jugabilidad, apuntate a la gira mundial de esta nueva entrega de Moto Racer.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

N-GEN **8,5**

PSM nº18

Denominado por sus programadores como el "Jet Turismo" de los juegos de carreras, ya que se trata de competir con aviones en arriesgadas carreras por enrevesados circuitos e ir mejorándolos a base de comprar nuevas y mejores piezas o aviones más potentes. Lo mejor: Sus escenarios y su velocidad endiablada.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

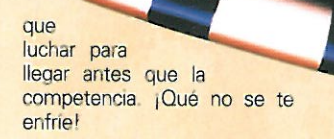
A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

RADIKAL BIKERS

6,8

PSM nº18

Un juego simpático en el que debemos repartir pizzas a la máxima velocidad posible. Además de la dificultad y opciones de los escenarios, tenemos



que luchar para llegar antes que la competencia. ¡Qué no se te enfríe!

RALLY CHAMPIONSHIP

8

PSM nº17

Como primer intento, aunque no tenga la gran variedad de modalidades de juego, posibilidades de ajuste del coche, o el amplio número de circuitos de Colin McRae, es uno de los mejores juegos de rally que hemos tenido ocasión de probar. Gran jugabilidad, una de las mejores vistas de piloto, y escenarios muy realistas.

RIDGE RACER V

8,8

PS2

Nos ha dejado un poco fríos para tratarse de un juego de PS2, aunque nadie duda de su calidad gráfica, de su velocidad y uno de los controles mejores que hemos visto en un juego de carreras.

ROLLCAGE STAGE 2

8,4

PSM nº16

Si el primer Rollcage ya era bueno, este lo supera en todo: más y mejores coches, más y mejores circuitos, mejores efectos de sonido, magnífica banda sonora, un control mucho más refinado, y tal cantidad de secretos que descubrir (modos de juego, coches, circuitos...) que puede causar graves casos de adicción a los aficionados a las carreras futuristas.

SSX, **9,3**

PS2

Un título que gustará hasta a los que no sean aficionados al deporte del Snowboard. Jugabilidad a tope, sencillo manejo, diversión y unos gráficos de locura hacen de éste un juego imprescindible para los poseedores de la nueva consola.

SMUGGLER'S RUN

8,9 **PS2**

Una buena combinación de conducción y acción que podemos encontrar para PS2, con una variedad de escenarios, coches y misiones alucinantes, que nos engancharán a la consola durante horas y horas sin poder parar.

SNO CROSS RACING CHAMPIONSHIP

8,1 **PSone**

Conducción sobre motos de nieve con una variada gama de circuitos y de trineos. Largas horas de juego en un título con motos muy bien diseñadas en el que podemos realizar trucos de todo tipo e incluso crear nuestro propio circuito. Buen control y mucha jugabilidad.

TOCA: WORLD TOURING CARS

9,5

PSM nº19

TOCA: World Touring Cars es el mejor juego de carreras, en su estilo, que hemos probado y desde este momento se ha convertido en un juego obligatorio para cualquier amante de la velocidad y de la jugabilidad, además de ser referencia obligada para posteriores juegos del mismo tipo. Cómpratelo sin dudar ni un momento.

TOP GEAR DARE DEVIL

9,3 **PS2**

Sin duda alguna es uno de los juegos más divertidos y entretenidos tras el lanzamiento de PS2, con un montón de misiones para completar y una gran variedad de coches que poder manejar.

V-RALLY 2 **9,4**

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos, basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3 **9,4**

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

ALL STAR TENNIS 2000,

6,3

Tenis de simulación que reúne a jugadores de la talla de Kuerten o Conchita Martínez. Pistas variadas y con características propias. Falla en lo fácil que resulta, por lo que se vuelve monótono. Demasiado parecido a su antecesor. La opción de dobles y la de dobles mixtos son inte-

resantes. Divertido para jugar contra un amigo.

COOL BOARDERS 4 6,8
PSM nº15

¿Más de lo mismo con mejores gráficos? Pues no, los gráficos no están especialmente mejorados, la principal novedad la constituye la inclusión de licencias de marcas especializadas en indumentaria y material deportivo especializado y profesionales reales. Lo más divertido, los eventos especiales.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 7,8 **PSone**
Competencia clara para Matt Hoffman´s pro BMX. La lucha entre estos dos titanes va a ser fiera. Si quieres espectáculo encima de una bici de BMX, no lo dudes, aquí tienes a un rey, que te trae Mirra.

ESTO ES FÚTBOL 2
7,7

Segunda parte de otro juego más que no parece una amenaza para los dos grandes de este "gremio". Promete bastantes horas de juego debido a su gran cantidad de posibilidades de torneos y competiciones varias. En fin, otra alternativa al binomio líder.

EURO 2000 6,3
PSM nº19

EURO 2000 es un nuevo juego de fútbol que se basa en la Eurocopa y de estilo FIFA. Es interesante por la base de datos de todas las selecciones europeas y por la modalidad de clásicos, pero falla en todo lo demás. Es un mal juego de fútbol superado por muchos de los títulos del mercado. Malos gráficos, escasa jugabilidad, en definitiva, malos partidos, y si eso falla en un juego de fútbol no merece la pena comprarlo.

EUROPEAN SUPER LEAGUE
5,5 **Psone**
Un juego de fútbol más de todos los que hay, que no incluye absolutamente nada que le haga destacar sobre el resto, si no es por la existencia de los mejores equipos del continente reunidos bajo el mismo título.

EVERYBODY'S GOLF 2 8,8
PSM nº15

Golf para todos, tanto si os gusta este deporte como si no, estamos seguros de que más de uno acabará picándose y pasando muchas más horas de las que podía llegar a imaginar. Estética de dibujos animados con animaciones simpáticas. Manejo sencillo e intuitivo. Nuevos personajes y premios extra por victoria.

FIFA 2000 10

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.
El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FIFA 2001
9,2 **PSOne y PS2**
El Fifa 2001no consigue lo imposible y sigue ensombrecido por la entrega anterior. Sigue siendo el punto de referencia dentro del futbol en videojuegos pero necita renovarse si noquiere caer en picado a manos de los "aspirantes" de Konami. Lo mismo es válido para la versión de PS2, aunque esta indudablemente cuenta con mejores gráficos y poco más.



INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
7,9
PSM nº19
El típico juego de olimpiadas, especialmente divertido para juntarse con unos amigos a destrozar mandos de Play. Aunque no todas las pruebas son de simple velocidad, ya que se han incluido algunas en las que lo importante son las combinaciones de botones y la coordinación en las pulsaciones.

ISS PRO EVOLUTION
9
PSM nº15



Aunque le falta la gran cantidad de posibilidades (liga, copa, mundial...) y licencias de otros juegos de fútbol, seáis o no fans de FIFA, este es un juego diferente que hay que probar si os gusta el fútbol, y podáis decidir por vosotros mismos cuál es mejor. En la Redacción ya llevamos tiempo discutiendo, y la cosa sigue sin quedar clara, pero está claro que aquí no nos van a regalar los goles.

ISS 2000
4 **PSOne**
PSM nº24
En el escaparate se pueden poner juegos más interesantes que este, aun así hemos decidido incluirlo para avisaros que no tiene nada que ver con la continuación del evolution; este saldrá más adelante.

KNOCKOUT KINGS 2001 7,5
PSone
El nuevo título de EA sobre boxeo que en esta ocasión se presenta con nuevas opciones, sobre todo en el modo de carrera. Muchos boxeadores verdaderos, en un juego realista al máximo, lo que hace que a veces se convierta en poco entretenido y monótono.

Libero Grande International, 7
PSone
Un innovador juego de fútbol en el que manejas a un solo jugador de una selección internacional. Intenta ganar todas las competiciones manejando a una estrella mundial, o bien da la revelación con un jugador humilde.

MIKE TYSON BOXING
6

Boxeo de estilo realista pero escaso de diversión y con una jugabilidad muy pobre. Lo mejor es poder boxear con Mike Tyson e ir descubriendo jugadores ocultos. También destacn los escenarios. Lo peor: el resto.

MTV Sports: Skateboarding 7,3

Este título resulta entretenido para pasar un rato haciendo el loco, aunque no creo que te llegue a enganchar al máximo. En definitiva, un juego divertido con grandes temas musicales.

NBA LIVE 2000
9,4
PSM nº 12
Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NHL FACEOFF 2000 7,2
PSM nº17
Aunque hace un notable esfuerzo por meternos en la pista de hielo, con buenos movimientos de cámara, melodías para los intermedios y comentarios, todos esos pequeños detalles acaban quedando oscurecidos por un control bastante incómodo y unas animaciones escasas en lo que al número de frames se refiere. La IA de los oponentes es algo mejor que en entregas anteriores.

NHL 2001 9,3
PS2
Te guste o no el hockey, este juego es una maravilla en diversión, jugabilidad (sobre todo a dos jugadores) calidad gráfica y espectáculo en general. Espectáculo a la americana, con golpes, disparos espectaculares, peleas y todo dentro de la mejor liga de hockey del mundo: la NFL; aunque también incluye las selecciones más importantes del mundo. Te divertirá mucho más de lo que crees.

REEL FISHING
6,5
PSM nº 12
Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman's Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

RONALDO V-FOOTBALL
7,7
PSM nº18
Uno de los muchos títulos de fútbol, que no nos ha impresionado lo suficiente. Incorpora numerosos modos de juego, pero la jugabilidad no nos engancha en absoluto y las opciones dentro y fuera del campo nos pueden llegar a a aburrir.

Sydney 2000 8

Un juego en el que el espíritu olímpico pasa a un segundo plano si no quieres que tus amigos se rían de ti. Las multipartidas te engancharán a este juego en el que no siempre gana el más brutote, la habilidad resulta fundamental en muchas pruebas.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

Tiger Woods PGA Tour 8,1
PSone
Un buen juego de golf que proporcionará horas de diversión sobre todo en la opción multijugador. Mejora un poco la anterior versión, y se apunta como otro de los clásicos anuales de EA Sports.

THRASHER: SKATE & DESTROY
5,6
PSM nº 14
Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un período de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.



TIGER WOODS PGA TOUR 2000
7,4
PSM nº19

Tiger Woods PGA TOUR 2000 es un juego de golf basado en el circuito americano con golfistas también americanos. Es el juego más realista de los de su género y se cuidan los detalles de jugadores y campos. Lo mejor es la modalidad de partidos por parejas. Largo, realista y divertido, supone un duro rival para el entretenido Everybody's Golf 2.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2, 9,2
Un juego imprescindible para los que buscan diversión, jugabilidad, vértigo, velocidad y locura. El mejor juego del "gremio". No dejes de probarlo si no quieres perderte algo grande.

TRICK'N SNOWBOARDER

6
PSM nº 12
El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

STREET SKATER 2 8,5
PSM nº16

Street Skater 2 es un innovador juego de skateboarding que te da la oportunidad de crear tu propio pista de patinaje. Esta opción, unido a la excelente jugabilidad, que te permite realizar todo tipo de saltos en todo tipo de lugares, hacen de este juego una opción interesante y una gran alternativa a Tony Hawk's Skateboarding.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000
7,5
PSM nº16

El sonido sirve para ambientar al máximo, y los comentarios, a diferencia de otros juegos de fútbol. Lo más destacado son los retos: nos ponen en una situación de una final anterior y hay que superar el desafío que nos proponen (defender el resultado, o darle la vuelta antes de que acabe el partido). Seguramente no sea el mejor simulador de fútbol de Play, pero es una buena opción para todos aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.

V-Beach Volley
6,5

Uno de los pocos títulos de este deporte que han aparecido en el mundo de los videojuegos. Divertido al principio, aunque puede cansar rápido. Malos gráficos y cámaras, y un control que resulta complicado los primeros partidos. Échale un vistazo sólo si eres un deportemaniaco.

Estrategia

ARMY MEN 3D 8
PSM nº 13
Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR 7
Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3
Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos

escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

SIMCITY 2000 **7**

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME PARK WORLD

8

PSM nº16

Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al mando de un parque temático y divertir a tus visitantes con atracciones de todo tipo, incluso la montaña rusa. Su control y su jugabilidad te enganchan desde el principio. Un juego indispensable que no se te quedará corto... pero sólo si te van esta clase de juegos.

WORMS: ARMAGEDDON

7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

ABE'S EXODDUS

9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA, **6,4**

Un agradable plataformas, ideal para los más pequeños que tampoco decepcionará a los más "grandes". Gráficos coloristas y una jugabilidad muy ajustada.

APE ESCAPE **8,2**

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE **3,6**

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS **7,7**

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

BUGS & TAZ EN LA ESPIRAL DEL TIEMPO **6,2**

PSone

Una aventura de plataformas más en la que avanzar, recoger objetos, matar enemigos, saltar... Nada del otro mundo teniendo en cuenta la abundancia de juegos de este tipo y con gráficos bastante más trabajados y detallados. Lo bueno es manejar a dos estrellas de la pantalla a la vez.

CAPCOM GENERATIONS

7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

Chicken Run: Evasión en la Granja,

4,6

PSone

Un juego basado en la película Evasión en la Granja, que la recrea casi al detalle en cuanto a la historia se refiere, pero que tiene muchos fallos y errores a la hora de convertirse en juego. Apto para los más pequeños de la casa y una buena opción para los amantes de la película.

CRASH BANDICOOT 3

9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CRASH BASH

9,4

Crash Bash nos presenta un nuevo formato de juego, con los gráficos y sonido que le han hecho tan característico y con multitud de minijuegos que podremos jugar solos o en grupos de hasta cuatro jugadores. Podemos decir que Crash aún sigue vivo.

CROC 2 7,8

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

9

Ricther Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

GAUNTLET LEGENDS

6,2

PSM nº19

Todo un clásico de las recreativas resucitado para la nueva generación. Aunque la recreativa no estaba mal, sin ser gloriosa, el paso a PlayStation no le ha sentado muy bien. El objetivo del juego sigue siendo el mismo: recorrer una serie de niveles eliminando a toda criatura que se nos cruce por el camino. Ni más, ni menos.

GEKIDO 7,2

PSM nº19

Gekido es un juego de lucha en el que tendremos que avanzar por variados escenarios para poder rescatar a Ángela, que ha sido secuestrada. 17 niveles y 9 personajes entre los que elegir, además de variados combos y opciones de lucha. Una joya para los amantes de género.

JACKIE CHAN STUNTMASTER

6

PSM nº18

Mezcla entre los títulos estilo Double Dragon con los de plataformas, con un estilo gráfico que nos recuerda a los clásicos de antes. Podría haber resultado bastante divertido, de no ser porque el control es bastante horrible y complica innecesariamente la lucha en 3D y los saltos. En un juego en el que nos podemos encontrar dando cuatro peligrosos saltos en una misma pantalla, eso es imperdonable.

LA SIRENITA REGRESA AL MAR 6,4

Otro producto de la factoría Disney ideal para los "mocos" por su sencillez de manejo y por su fiel recreación basado en las aventuras de Ariel en la nueva película que sólo se ha lanzado en video.

MIDNIGHT IN VEGAS

7,6

PSM nº16

Un juego dirigido a un público más adulto del habitual, que trata fundamentalmente de gastarse las perras (y, si es posible, ganar también unas cuantas) en todos los juegos típicos de los casinos más famosos del mundo, los de Las Vegas: Ruleta, dados, blackjack, bacarrá, póker, y todas las tragaperras que os podáis imaginar.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO

9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

Pato Donald Cuac Attack, 6,2 Psone y PS2

Juego dirigido a los más pequeños. El objetivo es conseguir que Donald rescate a la pobre Daisy que ha sido secuestrada por el mago Merlock. Para ello contará con la ayuda de los inventos de Ungenio. Un perfecto plataformas infantil.

Point Blank 3. 7,8

PSone. Compatible con pistola G-Con de Namco.

¿Quieres probar tus nervios de acero? ¿Te tiembla la mano? ¿El pulso? ¿ Quieres liarte a tiros con dianas, blancos móviles, balones, cartas...? Si te apetece batirte en duelo con alguien, no tienes más que probar tu puntería con esta tercera parte, del clásico de la pistola.

Power Rangers: Light Speed Rescue,



PSone

Juego de los superhéroes japoneses con un desarrollo parecido a Jackie Chan Stuntmaster. No destaca por nada, ni gráficos, ni música,... Es demasiado fácil y a pesar de poder elegir entre los personajes de la serie no resulta nada adictivo. Sólo para fanáticos de verdad.

Rayman 2 7,4

Por fin vuelve Rayman. La espera ha sido larga pero ya podemos disfrutar de uno de los mitos de las plataformas para la gris. Muy del estilo de la primera parte pero con una historia distinta. El control es sencillo y el doblaje de los personajes es genial. Falla lo de siempre en los plataformas 3D: los giros de cámara (cuidado con tu cuello).

Rayman Revolution.

8,2

PS2

Llega la esperada entrega de las aventuras del hombrecillo sin brazos y sin piernas a PS2 y no nos ha decepcionado lo más mínimo. Con unos gráficos de alucine y un montón de novedades. El único pero es la incómoda cámara, aún así gustará a todos los amantes de los plataformas.

RUGRATS STUDIO TOUR 5,4

PSM nº19

Divertidos y variados minijuegos a bordo de una kart, una nave espacial,... Aun así, es un juego muy fácil y muy corto. Los movimientos de la cámara molestan bastante. Es muy parecido al primer juego de los Rugrats, excepto que cambian el escenario. Entretenido para pasar un rato.

SPIDERMAN 8,4

Una historia de acción y aventura en la que podremos manejar a nuestro arácnido héroe con una variedad de acciones que impresiona. Buenos gráficos y buena música, que acompaña perfectamente a una de las grandes estrellas de nuestra consola. Todo un espectáculo que debes probar.

SPYRO 2 8,8

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.



Tigger tras un bote de miel,

4

PSone

Un plataformas bastante soso, incluso hasta para los "mocos" de la casa. No aporta nada al género, aunque cuenta con ese dulce sentido del humor que caracteriza a la serie de dibujos Winnie the Pooh.

Tom y Jerry,

7,6

PSone

Más dibujos animados para Playstation. Divertida y dinámica aventura con muchos niveles y objetos. El modo de dos jugadores es muy entretenido. Es demasiado fácil para los expertos de la gris, por lo que se recomienda para un público más infantil. Debe ser una gozada poder ver por fin a Tom comiéndose a Jerry.

WORMS PINBALL



Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

BUST A MOVE 2

7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

BREAKOUT 8

PSone

Un fantástico "remake" del juego de la bolita y el muro que tantas y tantas horas nos ha hecho pasar (y monedas gastar) en las recreativas. Totalmente rediseñado y muy, muy divertido.

FANTAVISION, 5,6

Primer juego tipo puzzle que sale para PS2 muy a la japonesa y cuya gracia consiste en hacer combinaciones con fuegos artifiales. Recomendable sólo para curiosos.

MR. DOMINO 6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

Shoot'em up (juegos de disparar)

Alien Resurrection, 8,7

PSone

Sin duda alguna, el mejor shooter en 1ª persona para nuestra gris. Escenarios alucinantes y agobiantes que te meten de lleno en la recreación de la película. Una velocidad de juego increíble para una consola de 32 bits y efectos de sonido que te helarán la sangre. Su mayor inconveniente es la excesiva dificultad que lo hace sólo recomendable para los muy jugones.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

7,5 **PSone**

Más misiones aéreas en un juego muy parecido a su antecesor. La opción del club de oficiales es muy divertida para dos jugadores. Mucha jugabilidad y buen control y gráficos para un título con muchas misiones que completar. Los comentarios durante las misiones podían haber sido mejores.

ARMY MEN: AIR ATTACK 8,5

PSM nº15

Un divertido concepto que consigue su mejor título en esta ocasión, con grandes dosis de acción y enemigos de sobra para fundir o hacer saltar en pedacitos (de plástico, claro), mientras cumplimos toda clase de misiones con nuestros helicópteros de combate por unos escenarios con unos gráficos que no son tan simples como pudiera parecer.

ASTEROIDS 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

BLADE 8,3 **Psone**

Blade odia los demonios de la noche. Para él su insignificante existencia no es más que una oportunidad para lucir sus habilidades. El caza vampiros del momento llega a la Play para dar horas de diversión a las almas puras que quieran luchar contra los enemigos de lo humano.

DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

GALAGA 6,7

PSone

Toda una reconversión de un clásico de las recreativas, ahora en 3D y con una sustancial mejora en los gráficos. Sin embargo se acaba haciendo monótono por lo repetitivo de las misiones.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS

8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST

9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

POINT BLANK 2 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que

encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

RESIDENT EVIL SURVIVOR

8,6

PSM nº18

Vuelve el virus T cargado de novedades. La historia se traslada a una ciudad desconocida, el personaje es nuevo, la perspectiva es ahora en primera persona... Mayor rapidez y agilidad en los movimientos, además de un fácil control. La música y los efectos sonoros son impresionantes. Ya no hay problemas de cámara. Alguna pega: quizá sea demasiado fácil para los devotos de RE, pero aun así resulta imprescindible.

STAR WARS DEMOLITION,

7,6

PSone

Otro juego más para la lista de Star Wars en Playstation. Ahora nos vemos al volante de un vehículo galáctico para enfrentarnos con todo tipo de personajes de la serie en unos asaltos muy variados. Mucha jugabilidad y muy entretenido para uno sólo o acompañado. Falla en control y cuando vemos los gráficos de cerca.

TIME CRISIS (PLATINUM)

8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

TIME SPLITTERS

8,6 **PS2**

El primero de lo que esperamos sea una larga serie de juegos en primera persona para PS2. Hasta que lleguen Half-Life o Unreal Tournament y los analicemos, podemos decir que es uno de los mejores. Adictivo, rápido y muy jugable, con un montón de modos de juego.

WDL THUNDER TANKS



Shoot´em up. PSone

Lucha entre tanques en escenarios dispersos por todo el mundo. Mucha espectacularidad y animación gracias a los efectos de sonido y a la figura del comentarista. Muchos tanques y variados escenarios.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2

9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 8,7

PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

EAGLE ONE 8,3

PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

COLONY WARS: RED SUN

9,6

PSM nº16

La mejor saga espacial de PlayStation regresa en mejor forma que nunca. Increíbles gráficos, estupendos diseños de naves, atmósferas espaciales excelentes, una épica banda sonora, efectos de sonido magníficos y un control que nos permitirá convertirnos en el mejor piloto de la galaxia en poco tiempo. Por si eso no es suficiente, es más fácil que los anteriores, y no tendremos que volvernos locos para terminarlo por completo.

G-POLICE 2

7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER 9

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM)



La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

WING OVER 2 6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE



Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC 2000

9,6

PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



Nº.14



Nº. 15



Nº. 16



Nº. 17



Nº. 18



Nº. 19



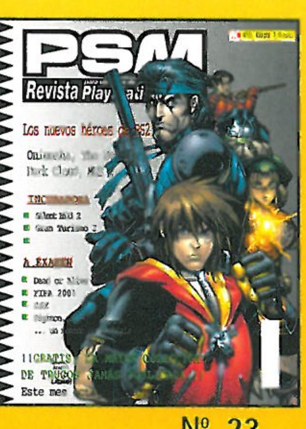
Nº.20



Nº. 21



Nº. 22



Nº. 23

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P......................... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:..........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS"

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM, MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelor

llega a tu quiosco

LA REVISTA PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2®™

PLAY 2 OBSESION

Nº 4
500 Ptas.
3,01 €

¡ESPECIAL PREVIEWS!

GRAN TURISMO 3

¡Paséate por seis circuitos de esta maravilla sobre ruedas!

ANALIZA2

Moto GP
Kessen
X-Squad
Pool Master
RC Revenge Pro
Orphen

LA SEGUNDA GENERACIÓN

Te presentamos los títulos que harán de tu ps2 la más deseada:

THE BOUNCER
RE: Code Veronica
The Getaway
Soul Reaver 2
Silent Hill 2
Wipeout Fusion
Onimusha
¡Y muchos más!

¡EXCLUSIVA!

METAL GEAR SOLID

¡TODOS LOS DETALLES SOBRE LA DEMO JUGABLE QUE PODRÁS ENCONTRAR EN ZONE OF THE ENDERS!

¡YA A LA VENTA!

la revista independiente
para usuarios de PlayStation 2®™



Agujeros
de todos
los tamaños.



Time Crisis, Operación Titan.

Tienes una misión. Tienes la G-Con 45. Y enfrente, un puñado de malos malísimos dispuestos a mandarte al agujero al más mínimo descuido ¿A qué esperas para dejarlos como una lonchita de queso emmental?

Time Crisis. Operación Titan + G-Con 45 por sólo 7.990 ptas. (P.V.P. recomendado)








Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.es.scee.com